PRESS
Start!
DESTITUTE PUBLISHING
[PROTOTYPE]
Alex Mercer
ESTÁ À SOLTA!
Blogamers
JORNALISMO GAMER
EM TEMPO REAL
AGOSTO DE 2009
#3
CAPA #3 V2
Start!
BRAID
Jonathan Blow
Blogamers

índice

Spam! 4
Um resumo Gamer

Drops! 7
Mini noticias, grandes descobertas

Play! 12
A divina música de Shadow Of Colossus

Desgamize-se 13
Jogar é bom, mas não é tudo

Blogamers 28
Noticias rápidas e jornalismo eficiente

O Poder dos Reviews 34
Uma nota pode destruir um jogo?

Rewinder: Punch Out!! 50
Os altos e baixos dessa grande franquia

Previews 61
Novidades na area!

VS Mode 64
Consoles VS PCs

Prototype 58
Alex Mercer está com sede de vingança

Select! 10
Queremos ouvir suas opiniões

10+ 15
Jogos para jogar com Ela

Tá achando Graça? 22
Em alguns jogos é possivel rir

Desabafo 33
Obama, um Anti-gamer?

Retroviews 38
Nostalgia na area!

Reviews 53
O que é bom merece uma segunda chance

Crônicas de um Noob 63
Cuidado, mãe nervosa a vista!

EDITORIAL

Don fez uma Homenagem para o Rei do Pop nessa edição, onde estiver "Keep moonwalking MJ!

Don Vagner
Redator

Jay fez mais uma loucura, pegou uma moto e se mandou pro Paraná. Até ai tudo bem, só que acabou indo parar em Silent Hill. E o pior de tudo é que ele voltou pra contar a Historia.

Jay Santana
Designer/Redator

Tenorio continua em suas pesquisas das sessões Drops! e Spam! Como é de praxe fica sob sua autoria os comentários do top 10. Dificil é não rir.

El Tenorio
Redator

Olha o Eric flagrado em sua papinha matinal! Brincadeira gente, esse é o sobrinho dele, e cá entre nós, é até mais esperto que o Tio

Eric Leal
Revisor

Não precisa fazer nada, mas se fizer...

Olá caros amigos de PS! Espero que todos que lêem essa revista estejam muito bem e com continues infinitos. É impressionante como a cada edição mais coisas interessantes acontecem com a revista, e esse mês não foi exceção. Tivemos um apoio enorme de Blogs conceituados sobre Games, e nossa forma de agradecimento veio em um artigo feito por Leonardo Lopes sobre os mesmos em sua importante contribuição no jornalismo Gamer. Também há algo que deve ser mencionado aqui, o renomado Designer Jonathan Brow nos concedeu uma entrevista maravilhosa, e esse feito deve ser creditado a Samuel R. Auras. Olha quanta coisa bacana aconteceu em um mês? Agora imagine essas realizações todas sendo realizadas através de um trabalho sério de gente normal como você? É algo que nos impulsiona a continuar seguindo em frente. E por falar nisso, temos novidades nessa edição. E claro que não vou estragar a surpresa de ninguém, mas posso garantir que tem muita coisa boa adiante. Quero finalizar, reforçando nosso compromisso forjado desde a primeira edição da PS! Contemplem uma revista feita por Gamers apaixonados, e observem nossa vontade em lhes entregarem uma revista completa, sem pretensões. Nos da PS! Temos um lema que se resume em uma única frase, frase que começou no titulo desse editorial e vou finalizá-la aqui.

.... que seja feito da melhor forma possível.

Samuel nos presenteou com uma entrevista digna de capa especial, Johnathan Blow, deu um show de simpatia e merece nossa homenagem, Valeu Samuca!!!

Samuel R. Auras
Revisor/Colunista

Contemplem o Sr Darth Silvius. Ele estava muito ocupado com trabalhos e Jedis mais agora está entre nós. Bem vindo novamente Silvão!

Silvio Teixeira
Revisor

Leo escreveu uma matéria muito interessante sobre os Blogs Gamers, o menino é nosso "marketeiro" e manda muito bem nessa área também. Valeu Por tudo "Leosma"

Leonardo Lopes
Redator

Johann está a todo vapor com sua Banda Negrayscow, tanto que se inscreveu na Garagem do Faustão. Não temos duvidas de que vai conseguir brilhar. Força Johann!

Johann Carvalho
Redator/ Colunista

Murak continua com seu ótimo trabalho nas revisões, o seu carma maior nessa revista (leia-se Jay) parou com seus erros. Que assim seja.

Murak Lemos
Redator/Revisor

Marcos é o nosso mais novo correspondente internacional. De onde? Da terra dos chucrutes (também conhecida como Alemanha) é claro. Seja bem vindo .

Marcos Ruehle
Redator

E o Nightsy continua em suas encrencas em seu mundo. Que seja assim, pois sempre é bom rir dele.

Nightsy
Redator

O nosso mais ilustre fã de Metal Gear foi vitima da enxurrada de matérias nessas edições e ficou de fora, portanto merecido o lugar nesse editorial.

Juniel Pereira
Redator

Marcio inaugura uma nova sessão na PS!, de nome rewinder. Agora você relembrará de altos e baixos de determinadas franquias. Otimo trabalho Márcio

Márcio S. Fraga
Redator

Olha! O Neo na PS!?! Passou longe, é só o Nosso querido PH tentando se passar por ele. Nessa edição o cidadão preparou uma surpresa.

Raphael Franck
Redator

Leon deixou a todos com um sentimento de nostalgia com seu retroreview de Legendo of Mana. Eita tempo bom...

Leon Cleveland
Redator

Rodrigo estréia em nossas paginas com uma matéria de capa, nada mal huh? Prototype é seu tema nessa edição. Obrigado e seja bem vindo você também.

Rodrigo Castro
Redator

Fabrício é outro aspira na PS! Nino ajudou com um review muito legal de F.E.A.R 2, vale a pena conferir o artigo do nosso novo redator

Fabricio Paz
Redator

Spam!

Esse não enche sua caixa de e-mail

POR EL TENORIO

Para esta terceira edição da Press Start, mais uma vez, fica difícil a escolha de quais jogos lhes falaremos, recomendaremos ou pediremos que queimem na Fogueira Santa de Israel. Tanta coisa acontece em um mês, tantos jogos lançados, tantos games não jogados e mais e mais jogos começados e não terminados.

Só mais uma coisa antes de começar de verdade, peça um aumento na mesada ou no salário.

Peraí, tem alguma coisa que perdi? Quando é que foi que jogos de mergulho viraram a nova moda gamer? Pois é, depois do Wii, agora é a vez do Playstation 3, **Aquanaut's Holiday: Hidden Memories** não será a próxima série que você esperará um novo episódio ansiosamente, com certeza. E o que dizer de jogar o lixo na lixeira? Até isso já virou game! Em Trash Panic sua tarefa parece ser simples, é só alocar da melhor forma possível o lixo e para isso você pode usar algumas artimanhas como queimar, quebrar ou decompor com fungos, obrigatório para estudantes de G.A. que tenham um PS3.

Protótipos são versões preliminares de alguma coisa e a julgar pelo nível gráfico de **Prototype** diríamos se tratar de uma versão inacabada, porém, o que importa aqui não é a "boniteza" do game e sim a diversão de sair quebrando, destruindo, matando, pulando... e um monte de gerúndios mais. Feche os olhos e aproveite para se divertir em Nova York com seu PS3, Xbox 360 ou PC.

O Big Brother virtual saiu para diversão de milhares de pessoas, confidenciar-vos-ei que nunca gostei da série **The Sims**, que chegou à sua terceira edição no mês de Junho. Para quem gosta é um prato cheio essa versão, com muito mais opções e agora contando com um objetivo de vida, o sonho, seu sim terá algo que perseguir e não será só um rabo de saia.

E para você bardo level 57, minha dica é se refestelar com Rock Band Unplugged para PSP. Esqueça aquele trabalho de ter de carregar todos os instrumentos do seu quarto para a sala para se divertir, aqui a coisa é diferente, você tocará todos os instrumentos "ao mesmo tempo", na verdade na mesma música e se por acaso não tem um fone de ouvido compre agora que a experiência melhora e muito. Já para quem gosta de destruir tudo talvez seja melhor experimentar **Red Faction: Guerilla**, ignore a história, os objetivos e tudo mais e saia por Marte destruindo tudo, seja com sua marreta ou explosivos. Também multi plataforma.

Sessão da tarde era bom a alguns anos, parece saudosismo mas não é. Antigamente eu assistia Goonies, Um Tira da Pesada, Os Caça Fantasmas... e é este último que interessa, **Ghost Busters: The Videogame** vêm para preencher uma lacuna de 20 anos desde o último filme e reapresentar a franquia dos anos 80 para um próximo filme a ser lançado em breve. Muito bem acabado, não segue a tradição dos jogos baseados em filmes, também não chegou para ser um Luigi's Mansion com os personagens do filme. Recomendo tanto pelo saudosismo quanto pelo game se você tiver um Xbox 360, PS3 ou Wii.

O PSP tem recebido ótimos jogos ultimamente e alguns dos quais fazem um imenso sucesso como **Monster Hunter Freedom Unite**, com certeza o melhor gráfico que vi no aparelho. E não é só pelos ótimos gráficos que a série da Capcom vende como filme do Charles Bronson em promoção, Freedom Unite conta com tantas missões quanto você tem paciência de fazer ou talvez até menos, pois você quererá mais do mesmo depois de terminar. Alguns games são recomendados, esse é imperdível.

Poder, voz de comando e asseclas dispostos a dar sua vida pela glória vindoura é o que te aguarda em **Overlord II**. Comandar um bando de goblins é divertido até eles cometerem uma besteira, ainda bem que nesta segunda versão o cérebro evoluiu um pouco e agora ser um Lord do Mal não é maldade com nossa paciência.

Porrada na orelha da concorrência. **Fight Night Round 4** chegou tanto para um público casual que só pensa em desferir golpes quanto para o jogador técnico. Sou um pouco suspeito para falar deste game já que desde as últimas edições não consigo desgrudar. Para quem gosta de boxe é imperdível e para quem gosta de multiplayer competitivo também.

Harry Potter vende livro, ingresso no cinema e games, e a cada dia os games do estudante mais ilustre de Hogwarts tornam-se melhores. Senti falta de uma maior liberdade no jogo de quadribol mas não vou reclamar, ainda terá mais um jogo no mínimo para eles deixarem eu jogar livre. Jogar esse game não é suficiente pra conhecer a história, se você ainda não conhece mas se interessou, vá com o filme e com o livro - de preferência com o livro.

RPG no DS é mato, ainda bem, porque esse gramado está verde e saudável. Com **Shin Megami Tensei: Devil Survivo**r fica fácil separar quem gosta ou não do gênero, se você não está acostumado recomendo passar longe, ainda mais se é daqueles que precisam de explosões acontecendo a todo instante. Exploração via menus, história densa e madura é o que te aguarda nessa aventura demoníaca da Atlus.

InFamous pode ter uma premissa defasada de ser o bonzinho ou malvado, mas sua jogabilidade e cenário cheio de elementos a interagir ajudam no veredito final. Exclusivo para o PS3, este game não será copiado simplesmente porque ele copia aqui e acolá, porém, com competência. Na falta de um Blockbuster fique com este.

Drops!

POR EL TENORIO

Já não sei se o tempo é aliado ou inimigo pois a cada dia que se passa ficamos maravilhados com o rumo que está tomando a Press Start! com uma cara própria, independência e carinho por parte de você leitor. E é pensando em você que essa seção surgiu, para que não seja chamado de noob, aqui saberá das notícias que não podem lhe escapar quando for comentar de games por aí. Já pode passar desapercebido que estava numa caverna incontactável.

Este mês foi de E3 e o que de mais importante fora anunciado você encontrará aqui. Até porque, vai dizer que você não sabia que...

• Neste natal você tem duas coisas a pedir, a primeira é que não atrase Starcraft II e a segunda é que receba sua cópia

• Para não ficar atrás a Sony também anunciou um apetrecho com sensor de movimentos, ninguém pode reclamar agora

• E se no natal já escolhemos seu presente, para o dia das crianças seu pedido será Forza 3, até eu quero ser chamado de criança para ganhar esse presentão

• Acessórios novos da Nintendo? Por enquanto somentes estes: Wii Vitality Sensor, MotionPlus e uma câmera que virá junto do jogo Your Shape (temos que pegar!)

• Depois de pedirmos muito, finalmente Gran Turismo virá com sistema de danos, já não era sem hora

• Sabe o que todo caixista esperava? Pois é, agora tem nome: Metal Gear Solid Rising, mas não é exclusivo

• No começo do mês de junho havia mais de 180 mil cópias ilegais de The Sims 3, sucesso grandioso!

• Kojima-san + Castlevania? Confira em: www.konami.jp/kojima_pro/e3_2009/castlevania/

• Comemore 15 de novembro, a Proclamação da República pedindo de presente Assassin's Creed 2, que sairá no dia 17, agora é assim, um jogo por feriado

• The Agent pode ser seu novo objeto de desejo, exclusivo para o PS3 e produzido pela Rockstar

• Se você é um dos muitos brasileiros que não conseguem um Xbox 360 ou PS3 pelo alto preço, mas tem um DS, fique tranqüilo que uma nova leva de bons jogos aparecerá em breve: Mario & Luigi 3: Bowser's Inside Story, Golden Sun, um jogo de nome comprido de mistério e detetive, isso só para resumir a ópera

• Agora você poderá jogar Mario de quatro, er... melhor explicar melhor, New Super Mario Bros terá suporte para até quatro jogadores. Ufa!

• O novo PSP realmente foi anunciado na E3 e se chama PSP Go, com 16 gb de memória interna e sem leitor de UMD, como todo mundo já sabia

• Mais um MGS, Peace Walker passará aqui na América Latina

• E como ganhar presente é o que há, para comemorar o dia 7 de setembro peça Halo 3 ODST, e não ligue por receber atrasado o jogo, pois só sairá dia 22

• Associação de companhia de jogos no Japão decidiram não produzir jogos com temática de estupro

• Metroid: Other M, ficamos sedentos quando anunciado pela Nintendo na E3, ainda mais que está sob responsabilidade do competente Team Ninja

• E por falar de exclusividade do PS3, Final Fantasy XIV será online e somente do PS3, nos consoles, porque vai para PC também

• Os jogos da franquia Lego devem vender muito bem, foi anunciado mais um, Lego Harry Potter, quem sabe não teremos um Lego "Corra Lola, Corra" ou algum estrelado pelo Frota...

• A essa altura você viu e reviu o vídeo do Team Ico, Last Guardian é o próximo jogo-arte imperdível do PS3

• Algumas pessoas sentiram falta de um Zelda novo no Wii, "queta seu facho" que tio Miyamoto ainda não pode revelar muita coisa

•Se não jogou Final Fantasy VII, agora poderá baixar na PSN, aproveite

• O CEO da Activision, Bobby Kotick, pediu corte no preço dos consoles e nós assinamos embaixo

• Pokémon Heart Gold / Soul Silver tem data de lançamento e é para o dia 12 de setembro no Japão

• Novo remake de Pokemon virá com um pedômetro, com ele você dará experiência à cada passo para sua criaturinhas, ou pode trapacear também

• Parlamento alemão quer banir venda e desenvolvimento de jogos violentos em seu território, que pena para eles

• Flamer, ouça-me agora, a EA quer publicar menos jogos licenciados

• Mini Ninjas tem personalidade, resta saber se será mesmo um bom jogo

• Jogo chileno pode ir para a Live Arcade, chama-se Zeno Clash, se não conhece dê uma olhada neste vídeo:
http://www.youtube.com/watch?v=gX0jxT03x3U

• Mãos à massa, Kodu chegou para que você pare de reclamar de como poderia ser e fazer você mesmo seu jogo. Produza jogos para o Xbox 360 e PC

• São Paulo será a cidade em que Max Payne botará para quebrar, espero que logo na esquina ele não encontre a Amazônia e as pessoas na rua não falem portunhol. Data de lançamento prevista para dia 30 de outubro

• O Exército Estadudinense precisa de você em America's Army 3, já lançado. Só procurar

• Koei Tecmo paga US$20.300,00 para funcionários que tenham o terceiro filho, bem melhor que o bolsa família

• Dose de sanguinolência para seu Wii se chama Gladiator AD

• Dungeons and Dragons Online é de graça, mas de uma forma sem graça, usuários que não pagam só podem evoluir até o level 20 e têm diversas outras limitações. Não adiantou muita coisa

• Na metade do mês de junho o NPD Group constatou que pelo terceiro mês seguido as vendas de consoles tem diminuído

• Doom é do IPhone com Ressurrection

• É tanto remake de jogos da série FF que já me perdi. Olha! Tem mais um: Final Fantasy Legend II : Goddess of Destiny.

• E por falar em remakes eis que surge das sombras Shin Megami Tensei: Persona, o original para PS1 de 1996 agora para o PSP

• Xbox LIVE Community Games virou Xbox LIVE Indie Games, não se perca

• Rumo à excelência Forza Motorsport 3 terá a mais charmosa de todas as corridas, as 24 Horas de Le Mans

• Bundle de Monster Hunter Freedon Unite é vendido somente na Europa

• Até abril deste ano apenas um game do PS3 alcançou a marca de 1 milhão de cópias vendidas nos EUA, Resistance: Fall of Man

• E mais uma vez o Nintendo DS pode pintar nas salas de aula do Japão, Sharp e Nintendo uniram-se para fazer um software chamado Nintendo DS Classroom

• Altamente influenciada pelo lema de Pokemon, Nintendo anuncia que Zelda usará obrigatoriamente o WiiMotionPlus

• Rumor proferido pelo 1UP diz que a Microsoft pode lançar um novo console com o "Project Natal" incorporado, com compatibilidade com os jogos do Xbox 360, logo desmentido por Aaron Greenberg

• Peter Molyneux agora diretor de criação da Microsoft Europe quer deixar a Rare mais "conhecida", ou seja, tirá-la do buraco onde ela tem se metido nos últimos anos

• Richard Parr diretor técnico da Criterion (Burnout) rebate declaração da EA quando a mesma diz que chegou ao máximo do Xbox 360

• Em alguns veículos de informação pela internet deram a notícia (sensacionalista) de que Obama falou mal dos games, na verdade ele disse para jogar menos e dedicar mais tempo aos esportes e outras atividades físicas e quer saber, concordo!

• Wireless de graça para o seu DS, corra para o Japão e almoce no Mac Donald's

• Inglaterra usará o PEGI para classificação etária de jogos, atualmente 29 países o utilizam

• Take Two espera vender 5 milhões de cópias de BioShock 2 enquanto o analista Mike Hickey prevê que venderá 11 milhões do novo Call of Duty

• Alguns dias depois de pedir o corte no preço dos consoles Bobby Kotick falou em uma possível descontinuidade no apoio à Sony e seu Playstation 3, falta atratividade segundo o CEO da Activision. A Sony respondeu evasivamente...

• Pacote de mapas de Call of Duty: World at War foi baixado mais de um milhão de vezes no primeiro fim de semana de lançamento

• Quem quiser jogar Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction terá que comprar um Xbox 360, Ubisoft exclusivou-o

• Pode voltar a comprar Counter Strike, não será considerado um contraventor de acordo com a decisão do Tribunal Regional Federal da 1ª Região

• Lojas européias ameaçam boicotar e não vender o PSP Go, por não poderem vender jogos para o mesmo

• Novo Duke Nuken que não Forever aparece em depoimento no processo entre Take-Two e a 3D Realms

• Um minuto de silêncio, Second Life não está mais entre nós

• Beta test de Final Fantasy XIV pode começar em setembro

• 27 de outubro você finalmente poderá jogar Tekken 6, PS3 e Xbox 360

• Fernando Torres será o próximo "modelo" de PES em sua versão 2010

• Tropico 3 que era somente de PC agora também chegará ao Xbox 360

• Bethesda compra id Software. Agora the Elder Scrolls terá sangue tal qual Doom? Não, ainda não

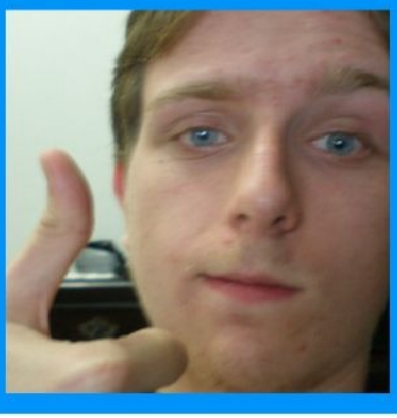
• Ansioso pelo GamesCon? Não? Pois saiba que haverá notícia bombástica no evento que substituirá o Games Convention

• PS3 perde exclusividade do jogo Cross Edge, que tem personagens de cinco empresas diferentes: Gust, Idea Factory, Nippon Ichi Software, Capcom e Namco Bandai

• Battlefield Heroes é lançado, para quem não sabe é aquele gratuito, vale à pena conferir no site: http://www.battlefieldheroes.com/frontpage/landingPage

Sonhando com Games?

Por: Samuel R. Auras



Nós da Press Start! somos todos apaixonados por esse maravilhoso mundo do entretenimento eletrônico. Você também? Que coincidência...

Cada um dos membros da equipe dessa revista um dia manuseou uma revista de games pela primeira vez, e em certo ponto pensou o quanto seria legal escrever pra uma delas, e sonhou com o dia em que isso ia acontecer. Cada um também certamente teve as mais variadas idéias – eu, por exemplo, sempre quis aprender a tocar meus temas favoritos de videogame no piano. Eu corri atrás destes dois desejos, e hoje ambos são parte da minha vida – entrevistei um game designer renomado, como você pode ver mais à frente nesta edição, e sei tocar temas de Final Fantasy, Zelda, Kingdom Hearts... Isso, porém, não surgiu do nada, eu tive que correr atrás – começar a escrever direito, coisa que nunca fiz, e aprender a tocar piano, um dos instrumentos musicais mais complicados.

Você aí, que fica imaginando como seria legal ser um designer de personagens, um vendedor de uma loja de games, um "caçador de bugs", ou que fica sonhando em fazer parte do mundo dos games mais a fundo: quem sabe não está na hora de você sair do universo da imaginação? Se sua paixão por games, assim como a nossa, vai além de simplesmente jogar, corra atrás. Posso garantir, o resultado é extremamente gratificante.

Esquentando as coisas

"Como todo grande projeto (Press Start: esse é um BIG PROJECT) que é lançado em grande escala e no caso da revista eletrônica gratuita basta alguns toques no teclado para multiplicar, fazer copias e mandar para os seus melhores amigos e conseqüentemente haverá seus críticos. Eu sou um, espero que construtivo.
No meu modo de entender vocês estão referindo-se (comentando na verdade) ao Xbox 360 e seus problemas de E74 de forma muito generalizada e repetitiva, aja vista que não há nenhum caso 'comprovado' de 3rls em consoles com Placa Jasper. Sugiro uma reportagem para os entusiastas, futuro compradores (meu caso) e fãs, orientando-os e fazendo esclarecimentos sobre o console, tais como: 3rls, referencia dos problemas (e74 e Cia), duvidas freqüentes, principais jogos (que foram lançados e estão por vir), Project natal, diferenças entre as placas e vantagens do console da Microsoft.
Abraço e ótimo trabalho."

Wellington Clarindo (via e-mail)

Primeiramente agradecemos aos elogios e principalmente por termos alguém disposto a nos ajudar na divulgação da revista sem receber nada em troca. Quanto a sua sugestão já estamos trabalhando em algo desse tipo e logo estará nas paginas da Press Start!.

Boca suja

"Press Start é do C@#$%&!
Os caras estão de parabéns por essa iniciativa!
É até mais complexo que fazer nosso videocast semanal! Por isso divulguem a revista!
Abraço"

Eduardo Moska (blog LEVELGAMER)

Moska é o criador de vários jargões, e receber um "elogio" dele é uma honra! Somos muito gratos ao pessoal dos blogs que tem nos ajudado a divulgar esse trabalho. E não deixem de conferir os videoscasts do levelgamer. Sempre interessantes.

Surpresa!

"Sinceramente. Fui surpreendido positivamente pela revista.
Muito bem diagramada, um visual atraente e inovador - não cansa! Ótima disposição dos elementos e boa divisão textual.
As matérias tem títulos criativos e conteúdos que acrescentam...
Geralmente o que "peca" nessas revistas é a falta de uma boa estrutura nos textos, e gostei porque ficaram bem escritos, de uma maneira que incentiva a leitura.
Parabéns!"

Diego – Comunidade Wii Brasil

Opa! Valeu mesmo Diego, essas análises que vocês fazem nos ajudam bastante a melhorar a cada edição a Press Start! Quanto aos títulos e estruturas do texto, bem... Temos sorte de ter uma equipe de primeira que faz a revista com muito amor. (ok, galera, podem pagar aquele chopp, fiz o filme de vocês já!)

Santo Issuu

"Valeu Bruna!
Muito boa esta revista que você recomendou, não só pelo conteúdo, mas também pela iniciativa e dedicação desse pessoal.
Esse site (issuu) é perfeito para revistas digitais!
A leitura é mais agradável que no formato pdf."

Shadow Warrior (comentário no blog Girls of War)

De fato o Issuu tem se mostrado um ótimo aliado da Press Start! Leve e com um visual interessante para a visualização.

Nightsy - The Comics

Select!

Impressas nunca mais

"Ótima revista. Vou desistir até de comprar impressos. Matérias de boa qualidade, parabéns pelo trabalho."

PH (comentário no blog Girls of War)

Bom saber que estamos agradando. Entretanto não deixe de prestigiar todas as publicações brasileiras. Assim o mercado só cresce.

Made in Japan

"Dei uma olhada rápida, está boa sim.
Preferi mais a edição passada, contudo. Por puro gosto.
Só de vocês terem colocado World of Illusion lá já ganharam uma estrelinha! Algum de vocês conhece Mickey in Tókio? (acho que é este o nome...) É um plataforma muito bom, baseado nos brinquedos do Walt Disney World... Mas quase ninguém conhece, então está perdoado."

Lord Helmet (comunidade EGW Brasil)

Realmente, eu mesmo não conheço esse jogo Lord, mas vou procurar saber. Tem muita coisa boa no mundo da Disney. E quanto a essa edição? O que tem a dizer sobre ela?

Luta Pesada

"Cara a diagramação como sempre excelente. 52 paginas, e próxima edição já no forno? Enlouqueceram de vez? Gostei muito do especial de Brasília, e da matéria de capa, não esperava... Mas isso q é legal na PS, a capa, que não entrega muito do q tem dentro, só cria um mistério! E essa capa ficou massa... Não tem aquele empurra "para" dizer todos os highlights da edição, diferente da revista de banca. Afinal cada leitor compra uma revista por um motivo/assunto diferente, mas estou certo de q todos têm um motivo de ler a PS!
Único retoque: na matéria Versus, o fundo ficou forte, dificultando a leitura.
No mais sem retoque algum.
Parabéns!"

Blau (comunidade Press Start!)

A capa da Press Start! Realmente é bastante diferente. Tentamos deixar um visual bonito e limpo. Já o pequeno probleminha no versus mode, pode deixar que vou resolver, afinal de contas já sabe de quem é a culpa né? Sim do Jay, e ele vai ficar duas horas de joelho no milho para pagar o pecado!

Final FANtasy?!

"Sejam menos parciais quando o assunto é FF, vocês "rasgam uma seda" desnecessária quando o assunto é FF, ficam falando que o game é a maior franquia do mundo e outras mais... .Eu sou um grande fã da franquia galera, mas a coisa não é bem assim, se for entrar em discussão sobre os games que tem mais fãs nunca acabaremos porque a maior franquia não existe isso é totalmente subjetivo (essa é a minha critica)"

Patrick (comunidade Press Start!)

Don Vagner responde:

Patrick, obrigado pela dica. E você até tem um pouco de razão nesta critica aí. Acho que você deve estar se referindo aquela minha coluna da EZF #02... Relendo ela hoje, percebi o quanto eu puxei o saco da franquia... Tudo bem que Final Fantasy é uma série espetacular, mas realmente devemos ser mais parciais e mencionar não só as maravilhas que encontramos, mas também todos os defeitos...
Mas da um desconto porque ali eu era rookie...(E ainda continuo sendo)
Abraços e continue opinando!

Participe da PS! você também!

Mande-nos um e-mail para:
pressstartproject@gmail.com
Entre na nossa comunidade no Orkut:
http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=85257081
Nosso Blog:
http://gostarters.wordpress.com/
Ou nosso Twitter:
https://twitter.com/presstarters
E nos ajude com suas criticas e sugestões!

Play!

POR SAMUEL R. AURAS

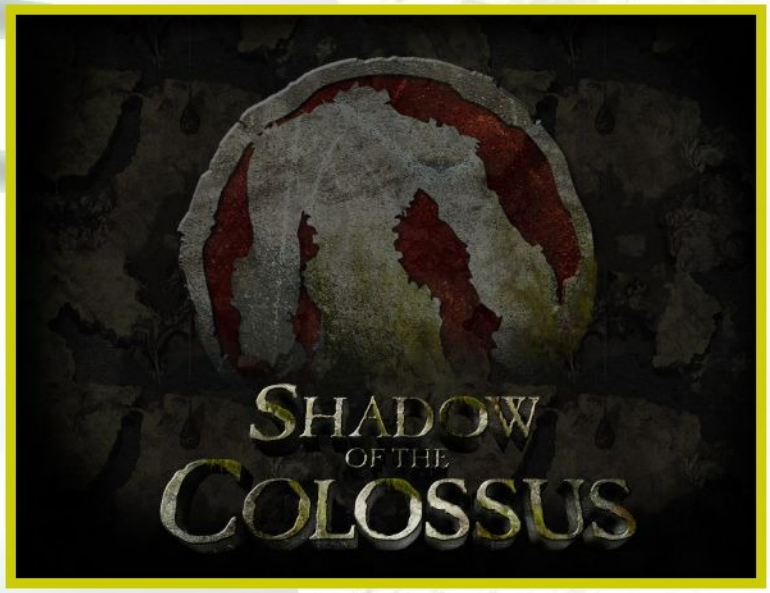
Shadow of the Colossus é um jogo muito peculiar. O protagonista não tem nome – é apelidado de Wander, "o Andarilho", os personagens raramente falam qualquer coisa, as cutscenes são escassas e o mundo é praticamente vazio e aparentemente sem vida. Ainda assim, é um dos jogos que mais transmitem emoção ao jogador. Este é o objetivo de muitos diretores, escritores e desenvolvedores no mundo dos games, mas que poucos conseguem alcançar ao máximo. Raros exemplos disso são Kingdom Hearts, série da qual sou extremamente fã e não poderia deixar de mencionar, e Shadow of the Colossus. Mas se Shadow of the Colossus é um jogo aparentemente tão "vazio", como isso é possível?

A primeira coisa que entra na cabeça do jogador quando ele inicia este clássico é a música chamada "Prologue: To the Ancient Land". Como o título sugere, esta música toca durante o vídeo de apresentação do jogo, que mostra o protagonista andando a cavalo até o começo de sua aventura. Já aqui os ouvintes mais atentos podem notar o cuidado do time de desenvolvimento com a trilha sonora: a música está em perfeita sincronia com a cena. Se você jogou e não percebeu isso, ligue seu Playstation 2 agora e ouça antes de continuar lendo esta página, para entender o que eu estou falando. Isto é a demonstração de toda a genialidade que está por vir.

Ko Otani (ou Kow Otani, como escrito na versão americana do jogo, embora o nome use um caractere japonês que não pode ser transcrito com perfeição para o alfabeto ocidental) é o compositor da trilha sonora de Shadow of the Colossus. Ao contrário do que se pode pensar, Ko Otani não costumava trabalhar com trilhas sonoras de videogames. Seu trabalho sempre esteve mais focado em trilhas sonoras de filmes e animes – incluindo algumas composições para séries como Gundam Wing e Tenchi Muyo. Em Shadow of the Colossus ele teria um desafio muito maior, pois era necessária uma trilha sonora que encaixasse o momento em que o jogador se encontrava.

Vale uma rápida explicação de como Shadow of the Colossus funciona: seu único objetivo no jogo é derrotar os 16 colossi que se encontram espalhados pelo mundo. Não existem inimigos secundários, batalhas aleatórias, cidades a serem exploradas, personagens para conversar ou sidequests. O jogo é completamente centrado nas batalhas contra os colossi. Assim sendo, me imagino no lugar de Ko Otani: existiria apenas uma música de batalha, como é comum em muitos jogos? Não. Então, uma música para cada Colossus, pelo menos? Ko Otani vai mais longe: cada batalha possui duas ou três músicas, que são tocadas dependendo da parte da batalha em que você está. Sim, algumas músicas até se repetem de uma luta pra outra, mas no geral isto acontece pouco.

Ainda na busca pelo primeiro alvo, logo no começo do jogo, o jogador ouve "Sign of Colossus" quando está se aproximando do local correto. É uma música que começa bem mais lenta e triste, preparando o jogador para o que está pouco à frente.



Ao encontrar o Colossus, não há como não se sentir pequeno e incapaz. Wander é um mísero pedaço de nada aos pés dos Colossi – principalmente do último – e nessa parte, as músicas que tocam demonstram isso. Elas têm tons e batidas mais assustadoras. Já no primeiro Colossus, a música que toca quando o jogador o vê é "Grotesque Figures". Ela fica tocando durante o tempo que o jogador explora os arredores da "arena" onde a luta acontece, enquanto o jogador pensa no que fazer para escalar e atingir o gigante. Interessante é ver que o Colossus não demonstra perigo, apenas continua seu caminho até o momento que é atacado por Wander. A partir disto, podemos pensar: será que a música é feita para assustar o jogador na presença do imenso inimigo, ou para mostrar a ameaça que Wander representa para o Colossus, que estava quieto até ser atacado e, eventualmente, morto?

Quando o jogador consegue pensar em uma estratégia para atacar o Colossus e ela começa a funcionar, outra música entra em cena, em harmonia com a anterior. Esta é uma música que demonstra claramente o sentimento que o jogador tem nessa parte final da batalha: o de que a vitória está a caminho. Na luta contra o primeiro Colossus, a música dessa parte é "The Opened Way". O nome diz tudo: o caminho está aberto para a vitória. É nessa hora da luta que o jogador ouve as obras-primas desta trilha sonora. Além de "The Opened Way", outras como "In Awe of the Power", "Counterattack" e a minha favorita "Ressurected Power" se destacam entre as 42 músicas incluídas na trilha deste jogo, e todas tocam na parte final de suas batalhas.

Pensa que acabou? Que nada. E se você jogou com atenção já sabe o que está por vir: "The End of the Battle". A música de quando um Colossus é derrotado começa triste – enquanto o Colossus sangra e cai, morto, em seguida apresenta algumas notas alegres, mostrando a vitória de Wander, e quando Wander é atingido pelos "tentáculos" negros que saem do cadáver do monstro, a música volta a ser sombria e assustadora. São praticamente três músicas em uma, e cada vez que ela toca e um Colossus cai, o jogador pensa se realmente o Colossus deveria ter sido atacado e morto. Os motivos do protagonista são convincentes o suficiente, mas até que ponto é certo o que ele está fazendo?

Além destas músicas das batalhas, outras ainda tocam durante algumas cutscenes ou outras partes do jogo, entre as quais "The Sunlit Earth" se destaca – pelo menos pra mim, graças à introdução maravilhosa no piano (não desmecerendo o restante da música, que também é ótimo).

Enfim, como eu tentei demonstrar, grande parte do que é Shadow of the Colossus vem de sua trilha sonora. A jogabilidade é ótima, e os gráficos são bem decentes, mas sem esta trilha sonora impressionante, o jogo não seria o mesmo, e talvez nem fizesse todo o sucesso que fez. Isso mostra que a música é sim parte importantíssima de um jogo, e não apenas algo secundário. Um videogame faz uso de várias formas para chegar ao jogador, e somente com um equilíbrio entre todas elas é possível um jogo passar do status de apenas "bom" ou "legal" para o patamar de "obra-prima". Não é pra menos que Shadow of the Colossus é freqüentemente citado em discussões sobre games e arte: a trilha sonora por si só é melhor que muita música por aí. Agora com licença, cansei de escrever, vou ali ouvir um pouco de música.

10+

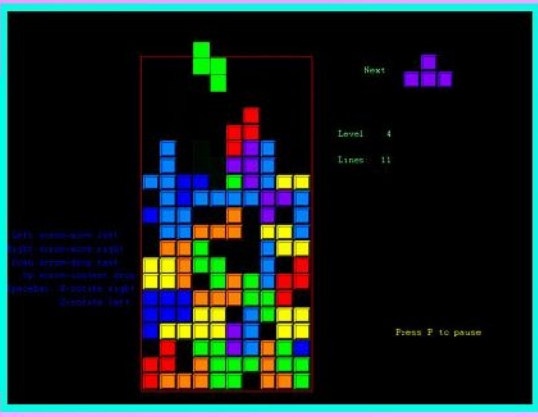
Games para jogar com seu "Player 2" preferido!

Dia 12 de Junho foi comemorado o dia dos namorados, comumente o dia para se dar e receber presentinho da outra metade. Espero que tenha ganhado um jogo, ou quem sabe um console, se sua (seu) namorada(o) for mais generosa(o). Independente do presente, lembramos de alguns games para se jogar debaixo da coberta, aproveitando o friozinho deste mês, com seu cobertor de orelha. Mais do que qualquer outra empresa, a Nintendo dá um show quando se fala em games para se jogar a dois, ou a três, quatro... depende só do seu estilo de vida... Não seremos nós da Press Start que iremos falar mal do seu multiplayer.

Para todos os enamorados, de todas as idades e consoles vai nossa pequena seleção de jogos.

EQUIPE PRESS START!

Menção honrosa: Tetris



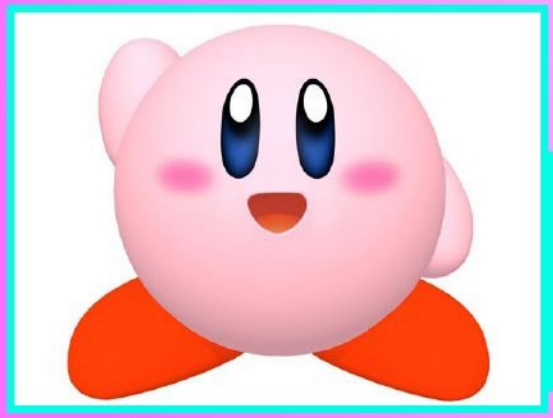
Bloquinho cai, bloquinho encaixa, bloquinho cai, bloquinho encaixa. Fórmula estranha, mas de muito sucesso. **Алексей Леонидович Пажитнов** ou simplesmente **Alexei Leonidovich Pajitnov** como é mais conhecido, criou um dos games mais jogados e viciantes da história, quem nunca jogou que atire a primeira pedra. Antigamente tinha os minigames do Paraguai com trocentos joguinhos entre os quais Tetris em seu esplendor, mostrando a força que o jogo tem. Com mais de 25 anos de estrada é difícil encontrar alguma plataforma que não foi agraciada pelos blocos cadentes. Justamente por este caráter universalista que é uma ótima opção para se jogar à dois, agrada Athenienses, Troianos e Espartanos.

10º Silent Hill

Silent Hill veio na esteira de Resident Evil e o enorme sucesso dos "Survival horror", mas Silent Hill foi posteriormente categorizado como sendo Terror Psicológico por não enfatizar tanto a ação e sustos. Está nessa lista porque até alguns marmanjos preferem não jogá-lo sozinho durante a noite/madrugada e nada melhor que a namorada ou namorado para te fazer companhia numa hora dessas.

9º Space Channel 5

Lançado originalmente para o Dreamcast (que Deus o tenha) em 1999 no Japão sob a direção de Tetsuya Mizuguchi – Sega Rally e Lumines para quem não sabe- não foi um sucesso digno de deixar tantas saudades, o importante é que rendeu algumas sequências para outros consoles e participações especiais da sua protagonista em jogos como Sega Superstar Tennis. Sua namorada vai ficar com ciúme da **Ulala**, mas com sorte ela fica poligonal também



8º Kirby

"Ah! Ele é rosa, fofo demais!" Opinião feminina ao ver o herói da Nintendo em ação. Tem forte apelo feminino, claro que não agrada à todos, sempre tem um ou outro que tem preconceito contra a cor do rechonchudo engolidor. Geralmente suas aventuras são fáceis e divertidas, ideal para aquela sua namorada que só joga quando é **"bunitinho"**.

7º We Love Katamary

Olha lá bolita, lá bolita. Estranhas forças fazem deste jogo um poderoso viciador, nunca antes balançar uma bola pra cá e pra lá foi tão prazeroso e divertido. Seu objetivo é fazer crescer o máximo possível sua Katamari, para isso você usará e abusará da sua propriedade **"adesiva"**. Não necessita maiores explicações sobre o funcionamento, se sua(seu) namorada(o) não conhecer ou não souber como funciona tudo bem, é quase auto-explicativo.

6º Mario Party

Jogos de tabuleiro é coisa do passado, agora o plano virtual comanda as festinhas regadas à pizza e refrigerante. Em um tabuleiro virtual você tenta pegar o máximo de estrelas que puder, sempre com uma temática diferente para cada tabuleiro e com minigames deveras divertidos, este jogo clama por um multiplayer e nada melhor que sua cara-metade para ser o player 2. Só não vale roubar em favor do companheiro e **perder de propósito**.

5º Dance Dance Revolution

Sua namorada gosta de dançar? Compre este jogo para ela junto do tapete e nunca mais terá de pagar **"fichas"** no shopping. Sai bem mais barato e evitará que os gaviões fiquem de olho na sua Lara Croft tupiniquim.

4º Mario Kart

Dispensa apresentações. Escolha entre o panteão estelar da Nintendo (ela de novo) e parta para a festa.. peraí, festa é outro jogo, vá mesmo para a corrida. Vale de tudo, roubar os itens com o fantasminha, usar itens em benefício próprio ou para lascar o adversário, adversário que pode ser **amoreco**. Acessível à qualquer pessoa e com ótimo multi, perfeito para jogar á dois.

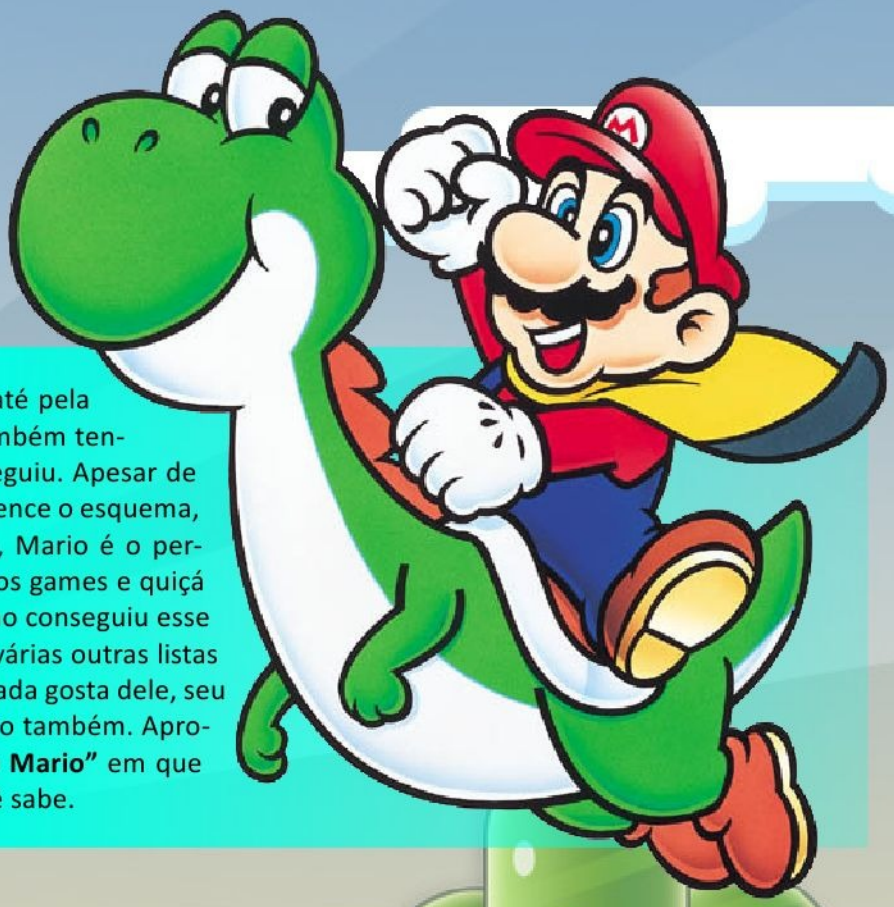
3º Wii Sports

Tênis, golfe, boxe, baseball e boliche. Pode escolher, se teu par perfeito não gostar de um pode escolher outro, opção é o que não falta e para vários gostos. E mais uma vez a Nintendo acertou e fez um jogo digno de aparecer no top 10, eles estão se especializando nisso, daqui a pouco a caixinha vai ter o selo **"recomendado top 10"**. Só não vale acertar de verdade no boxe, que muito provavelmente não haverá continue.

2º Guitar Hero

Cuidado com este jogo do Gramunhão, sei que você já é viciado e já atrasou aquele passeio no Shopping com a namorada, mas se apresentar para ela provavelmente ela raptará seu console sem direito de devolução, nem sob pagamento de resgate. Mais um indício que Mefistófeles está por trás disso é o chefe final do terceiro jogo, com a alcunha de **Lou** para ficar mais fácil a pronúncia. Cuidado, pode perder a(o) namorada(o).

10 Super Mario World



Super Mario World já foi jogado até pela sua avó e provavelmente seu bisavô também tentou passar a fase "tubular" e não conseguiu. Apesar de não ter a opção de 2 players, ninguém vence o esquema, uma vida sua, uma minha. Além disso, Mario é o personagem mais carismático do mundo dos games e quiçá de qualquer outra mídia, por isso mesmo conseguiu esse primeiro lugar e não só esse como em várias outras listas de diversos outros assuntos. Sua namorada gosta dele, seu namorado, seu sogro, sogra e o cachorro também. Aproveite e comece a modalidade de **"Strip Mario"** em que quem perde uma vida... ah, o resto você sabe.

Qual foi a ultima vez que você se pegou dando uma bela risada em frente de seu videogame? Salvo você seja uma pessoa daquelas que não mostra os dentes nem para o espelho na hora de escovar isso deve ser uma coisa freqüente.

Tá achando graça?

POR SILVIO TEIXEIRA

É bem verdade que a maioria dos games tem optado por assustar, arrancando uns pedaços aqui, dando umas pauladas ali, mas ao longo da história, um enorme número de jogos empregou com sucesso o humor para nos fazer dar boas risadas enquanto jogávamos, e nem sempre eram jogos cômicos como ToeJam & Earl, a dupla de alienígenas mais maluca do universo. Algumas doses homeopáticas de humor podem ser encontradas em quase todo tipo de jogos, mesmo os mais malvados. Bully é uma prova de que nos games até ser endiabrado pode ser engraçado. Em outras vezes o tom sarcástico e bem humorado pode ser uma pequena pausa em meio às explosões.

Fazer rir é complicado. Exige o tempo certo e o conteúdo correto para um público específico. No entanto em um game você precisa abranger uma diversidade de jogadores absurda, e ao invés de divertir pode acabar se tornando de extremo mau gosto.

O humor em si é bastante variado. Podemos categorizar alguns dos principais tipos encontrados nos games da seguinte maneira:

Sátira: Fazer graça das idiossincrasias encontradas dentro do mundo
Ironia: Quando algo ocorre exatamente o oposto do que se espera
Situacional: Eventos improváveis e suas reviravoltas engraçadas
Toilet: Piadas sobre as funções corporais mais básicas
Trocadilho: Jogo de palavras com segundas intenções
Personificação: Imitar os pontos engraçados de uma pessoa famosa
Piadas Genéricas: As tradicionais com texto de final engraçado
Super Exagero: Expandir eventos a níveis absurdos

Algumas vezes o humor não era o desejado e ele advém de verdadeiras mancadas. Por conta de vários erros de tradução o jogo **Zero Wing** já foi motivo de muita risada (**"All your base are belong to us"**). Moonwalker, com Michael Jackson matando os gangsters com purpurina e gritinhos foi digno de ser classificado como comédia, ainda que os programadores não tenham feito com essa proposta.

Outras vezes o jogo tinha toda a cara de sério até você começar a jogar, e perceber que nem o personagem se levava muito a sério. Típico caso de Duke Nukem com suas frases maravilhosas "a lá" Clint Esteawood (Go Ahead! Make my Day) ou totalmente non-sense (Your ass, your face. What's the difference?). Difícil não dar uma boa risada ao ouvi-lo dizer: Ahhh... much better!" depois de urinar em uma privada (sim, ele podia fazer isso) ou ao se olhar no espelho comentar: Damn... I'm lookin' good!". Era o Johnny Bravo dos games, só que matando alienígena e pegando umas gostosas.

O jeito "Engrish" de ser começou aqui!

Na série **Monkey Island** podemos encontrar um personagem debochado e sarcástico. Guybrush passava boa parte da história tentando ser aceito como pirata. Seus três testes incluíam lutas de espadas em que o principal duelo era a troca de insultos com os adversários. Em outro teste, o herói precisava invadir uma casa defendida por terríveis "poodles piranha". O jogo também brinca com citações de outros jogos e filmes como em determinado momento em que te perguntam o que ele está fazendo e uma das opções de resposta é: "I'm selling these fine leather jackets", uma frase retirada de outro game da Lucas Art, "Indiana Jones and the Last Cruzade". Pode não ter graça se você não jogou, mas a citação escrachada é o mesmo principio que se tornou coqueluche nos filmes como "Todo mundo em pânico" e similares.

No principio tudo era trevas...

Não foi fácil de introduzir o humor nos primeiros jogos. No inicio não tínhamos mais do que alguns palitinhos na tela. Alguns adventures sequer tinham gráfico, apenas textos (saudades de "Amazônia"). Somente a partir da geração Atari é que alguns ingredientes cômicos puderam ser encontrados, modestos ainda, mas já os primórdios de algumas risadas, seja por ver sua "galinha" sendo atropelada na Free-Way, ou porque se atirou na água gelada quando o urso de Frostbite o perseguiu. Sem contar os jogos eróticos de nomes estranhos como X-man, que eram certeza de boas gargalhadas! As gerações seguintes facilitaram e muito essa possibilidade, mas os desenvolvedores ainda demoraram para perceber o real valor desse filão.

Alguma novidade apareceu na geração 8 bits. Nintendo e Sega passaram a receber jogos com toques de humor, como os simpáticos Lemmings com suas funções específicas e totalmente dependentes de você. Nesta mesma época os jogos de PC (que também tinha seu Lemmings) já estavam a pleno vapor dando o seu "ar da graça". Boa parte dessa iniciativa veio da Lucas Art, seus jogos marcaram uma época e nem estamos falando da série Star Wars, mas de jogos como Grim Fandango, Full Throttle e **Day of the Tentacle**, três jogos repletos de humor, sarcasmo e tiradas inteligentes.

Que homenzinhos verdes que nada, quem vem para dominar a terra é o grande tentáculo roxo. Simplesmente hilário!

A partir da próxima geração o estilo já estava solidificado e jogos com pitadas de humor eram figurinhas fáceis. Mega Drive, Super Nes, cada console que saia tinha como preocupação ter um ícone mais gracioso que o outro, diferente dos tempos atuais onde os personagens que marcam os consoles são mais "Schwarzenegados", era uma época de Mario, Sonic, Gex e seus cenários coloridos e sem sangue. Sangue mesmo se popularizou com Mortal Kombat que por mais sanguinário que fosse não se agüentou e introduziu Babalities, Animalities e outras palhaçadas durante o jogo.

Mesmo os jogos de esporte não escaparam. Quem (com mais de 25 anos) não colocou seu código no **NBA Jam** para trocar a cabeça dos jogadores ou conseguir arremessos com bolas de fogo que atire a primeira pedra. Até o bom e velho Mário, encanador sério, acabou se rendendo e foi protagonista de um dos jogos de corrida mais engraçados de todos os tempos. Mario Kart fez um grande sucesso, e parte dele foi por conta da irreverência. Uma "corrida maluca" onde ninguém é Tião Gavião, mas estão todos longes de serem um Peter Perfeito. Cascas de banana, casco de tartaruga(o vermelho de novo nãão!), e raios que te dão super velocidade transformavam o jogo em um show de risadas, isso sem contar com as pistas malucas que interagiam com o piloto(aquela última super colorida e sem bordas me tirou o sono).

Da época em que bolas de fogo não eram nenhum anuncio de sex-shop

Outros jogos muito engraçados não alcançaram o sucesso que poderiam, mas não por sua culpa, e sim por conta de suas plataformas pouco difundidas. **Conker's Bad Fur Day** saiu para o Nintendo 64, que não foi exatamente um sucesso de vendas, ainda assim quem teve o privilégio de jogá-lo teve nas mãos uma obra prima do gênero humor afro-descentente (não pode mais dizer humor negro). Conker, que já havia aparecido antes como coadjuvante em jogos como Diddy Kong Racing e em Banjo-Kazooie perdeu a aparência fofinha destes primeiros jogos e se tornou um esquilo beberrão, de boca suja e atos politicamente incorretos, ou seja, o máximo! O nome já começa fazendo graça, pois brinca com a expressão inglesa "Bad Hair Day" que quer dizer algo como "um daqueles dias terríveis". No jogo há ainda cenas que brincam com o filme "laranja mecânica", "Matrix", "Alien" e "O resgate do soldado Ryan". O game explora e faz comédia de todo clichê presente dentro do próprio jogo. Você não conhecia? Puxa... Bem, os N64 estão em promoção, além disso saiu uma versão para X-Box posteriormente, mas a Microsoft achou que ficaria muito pesado e lançou uma versão um tanto mais soft, chamada Conker: Live and Reloaded.

Eu estava terminando por aqui, mas falar de jogos engraçados e não falar da série Worms era melhor nem ter falado nada. As minhocas mais divertidas da história dos games não começaram tão bem, Worms I tem gráficos muito simples, o que não permite uma boa visão das expressões de cada minhoca. No entanto Worms II é um clássico. Os filmes entre uma fase e outra eram dignos de festival de animação, com uma minhoca querendo matar a outra com armas estranhíssimas, como a velha resmungona, a ovelha voadora ou as cartas bomba. Worms III segue a mesma fórmula, mas Worms 3D deixou tudo muito confuso e complexo, fique na simplicidade e garantia de boas risadas de Worms II.

Sim, ele é uma graça, mas tem uma boca suja que nem Omo resolve!"

A lista de jogos que nos divertiram é longa e qualquer classificação entre elas sempre seria injusta, mas se você quer dar umas boas risadas escolha qualquer dos jogos abaixo, vale o investimento, afinal rir ainda é o melhor negócio.

Boogerman, Sam & Max, Earthworm Jim, Banjo-Kazooie, Toe Jam&Earl, Gex, Corrida Maluca, South Park, Looney Toons, Grim Fandango, Skullmonkeys, Blasto, Chop Chop Master Onion, Banjo-Kazooie, Crash Bandicoot, Rampage World Tour, Mario e Luigi Superstar Saga, Thousand arms, We Love Katamari, Leisure Suit Larry 1, Phoenix Wright: Ace Attorney, Bomberman, Katamari Damacy, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road, Full Throttle, Crisis, Serious Sam, Simon the Sorcerer 3D, The rugrats, The Simpsons Hit and Run, Bob Esponja dentre muitos outros.

Como nossos pais se divertiam quando não existiam os games? Você já deve ter ouvido um bocado de histórias a respeito ou sermões do tipo "no meu tempo as crianças saiam de casa para brincar de verdade", como se matar Orcs não fosse uma brincadeira sadia. Andar de bicicleta, jogar peão, bafo, se aventurar pelas ruas como um grande desbravador a lá Indiana Jones, bolinha de gude e os inimagináveis e incontáveis jogos de tabuleiro. De fato não foi por falta do que fazer que nossos pais parecem que não tiveram infância. Nem todos, mas a maioria não vê que quando nos sentamos na frente do PC ou console nós estamos brincando, assim como eles. Mas será mesmo que isso é pura implicância deles ou eles têm um pouco de razão no que dizem?

Desgamize-se

POR EL TENORIO

Pois é, pense em quantas pessoas você tem adicionada no Orkut, MySpace, Twitter e outros sites de relacionamento ou fóruns por aí que são pessoas conhecidas de verdade, físicas, que você tem o número de telefone, sabe como é o portão da casa ou já pegou um ônibus junto. Provavelmente muitas das pessoas do seu MSN não são conhecidas, não que isso seja algo ruim, apenas nossos pais não estão acostumados com isso, quando não ultrapassamos os limites é muito saudável essa convivência virtual, porém há de se ressaltar que algumas pessoas extrapolam os limites e não vêem mais a luz do sol, seu dia é acordar, tomar um café da manhã apressado, isso enquanto o computador está ligando (quando já não fica ligado), entra no fórum para comentar sobre alguma coisa, procura alguma novidade e essa procura dura enquanto a cafeína estiver ativa na corrente sanguínea. Tanto faz se é dia, noite, madrugada, manhã, dia santo ou dia de São Nunca, a internet está lá e nunca para, não enquanto algum ser vivente com o mínimo de inteligência estiver ativo, pode procurar, sempre tem alguém online, seja a hora ou dia que for. O comportamento descrito não se restringe somente à internet e pode ser comumente visto aos gamers, com os quais nos identificamos mais. Quem de nós nunca varou a noite jogando aquele lançamento fodástico (sic) e só deu conta da hora quando o galo cantou ou o relógio despertou para ir trabalhar? Quase todos nós eu presumo.

O multiplayer também não é mais o mesmo, antigamente juntávamos os amigos da rua para jogar e era aquela farra, até a mãe expulsar todo mundo por causa da algazarra, hoje eu ligo o console e com um simples toque no botão chamo

Muitas vezes as pessoas acusam os games de provocar a obesidade, mas quem deveria fazer essa criança se exercitar são os pais e não os games.

meus amigos para a partida online, amigos esses de toda parte, que tornaram-se mais convenientes que o grupo de escola, já que esses ao menos tem o mesmo gosto para jogos que eu. Se não estiver de bom humor não tem problema, ficar off-line é a solução para os anti-sociais de plantão. Além disso, o horário também não é mais empecilho, se antes a mãe de um ou outro amigo o chamava para não ficar até tarde na casa "dos outros", agora cada um fica em sua casa, no conforto e segurança do lar, o que aumenta a conivência dos pais e responsáveis a deixar a criança ou jovem ficar mais tempo na jogatina, para que ele não saia de casa, corra os perigos do mundo real e sejam melhor controlados.

Outro exemplo de anti-vida social são os MMORPG's, não estou dizendo que quem joga não tem vida social, porém a incidência de pessoas que se dedicam demais à jogatina é grande, "só mais um level e pronto", quem nunca ouviu um relato

Cadê, onde eu acho Rapeley?

desses? Entre num mundo virtual qualquer e encontrará algumas pessoas que dispensam horas de sono por sua jogatina diária, ainda mais que esse mundo nunca para, é necessário sempre estar logado, há sempre uma quest a se aventurar, um novo item a buscar, um novo membro a recrutar e se formos perder tempo dormindo não poderemos fazer isso e outra pessoa fará no meu lugar.

Estes exemplos contemplam os mais diversos gêneros de games, para os jogadores de todas as classes sociais, etnias e culturas do mundo, o vício virtual inclusive é um mal comprovado, segundo uma pesquisa realizada pelo National Institute Media and Family, da Universidade de Iowa, dos EUA, um a cada dez jovens americanos que jogam videogame se tornam dependentes. O estudo fez uma comparação com os apostadores compulsivos e concluiu que alguns jovens mentem, pedem dinheiro emprestado aos amigos ou faltam à escola ou ao trabalho para jogar videogame.

Cada vez mais cedo as crianças tomam contato com os games, isso é bom ou ruim?

O diretor do instituto, Douglas Gentile, apontou que o objetivo da pesquisa era identificar se os jovens que jogam videogame de forma patológica merecem mais atenção. "Com quase um em cada dez jovens tendo verdadeiros problemas com o vício em videogame, podemos dizer que a resposta é sim", conclui Gentile. De acordo com a pesquisa, 8,5% dos jovens entrevistados mostraram problemas patológicos com os games, que se manifestam em sintomas que prejudicam suas relações familiares e sociais.

Proponho um exercício, imagine que a partir de hoje não há um só videogame na face da Terra, alguém apertou o botão vermelho e a indústria dos games não existe mais, calma, não precisa se desesperar nem sair gritando tresloucadamente. Sempre tem uma solução, ou quase sempre. Nós da Press Start, que amamos os games tanto quanto você, estamos dispostos a mostrar que sim, os games podem ser substituídos a altura por outras formas de entretenimento e olha que nem falamos de filmes, HQs, música, artes plásticas ou seja lá o que for.

Várias alternativas são-nos reveladas para ocupar o tempo que ficamos atrelados ao videogame. Talvez jogar xadrez com o avô não supra nossa vontade de comandar exércitos bárbaros sedentos de sangue inocente, mas na falta de um bom jogo de estratégia seja um bom passatempo; jogar futebol na rua com os amigos que têm nome de verdade ao invés de entrar num campo virtual onde a bola nem é redonda de verdade e jogar com pessoas que se denominam "F4joc3", "Rubolero", "Sanguinário64", entre outros nomes inventivos por aí; já que nesse mundo não existe game algum, também ficará privado de jogar Gran Turismo, Forza Motorsport ou qualquer outro de corrida e se seu desejo por velocidade for muito grande, se você "need for speed" uma boa solução é ir a um cartódromo, a oferta destes estabelecimentos não é grande nem em grandes cidades como a capital paulista, porém se tiver a oportunidade com certeza não se arrependerá (espaço publicitário, rs); Street Fighter 4 chegou e você não quer saber mais de largar o console, além dele também tem SoulCalibur que chegou a algum tempo e tem jogadores fiéis, Fight Night 4, Marvel vs Capcom 2 chegando... enfim, sua sede por porrada nunca é saciada, para isso uma boa sugestão é matricula-se numa academia de artes marciais, os benefícios são diversos, mente e corpo são e disciplina; Mario fez história e com ele veio uma batelada de outros jogos, muitos deixaram saudades e outros nem tanto, para você que adora um jogo de plataforma ou aventura a opção seria tentar Le Parkour ou quem sabe os inventivos ARC's; gosta de RPG né, a opção agora é participar de uma campanha de verdade baseada nas regras de D&D 3, a mais difundida por este mundo imaginário dos Role Playing Games; Halo maníaco, tu não serás esquecido, faça das tuas estratégias matadoras as estratégias do matador do paintball.

Enfim, há várias maneiras de se entreter e esse entretenimento não serve para que você saia de seu mundo socio-real, nada substitui uma outra coisa, o real não pode ser substituído assim como o virtual e devemos usá-los com sapiência, sabendo que tudo tem sua hora e limite, nós da Press Start recomendamos, pare de jogar vídeo game e vá fazer um exercício.

Entrevista:
Jonhathan Blow

Jonathan Blow, desenvolvedor desconhecido até 2007, fez o que muitos sonham: criou um game original e de sucesso, o que levantou sua carreira de um dia pro outro. Ele falou com exclusividade à Press Start! suas opiniões e idéias sobre o mundo atual dos games, e como ele é influenciado por vários fatores, em uma visão bastante ampla e interessante

Press Start!: É muito comum ver jogos com gráficos muito bem trabalhados, mas que deixam itens como história e inovação em segundo plano. Braid é um dos jogos que contradiz isto; ele tem boa história e bons gráficos. Como você vê o processo criativo dos jogos nos dias de hoje?

Jonathan Blow: *Acho que o processo criativo muda dependendo de quem está fazendo o jogo, e exatamente qual jogo está sendo feito. Eu sei que para cada coisa que eu fizer daqui em diante o processo será diferente de Braid. Para mim, é importante prestar atenção no que o jogo está tentando dizer e onde ele precisa ir.*

Press Start!: Você é formado em duas áreas completamente diferentes: Inglês e Ciências da Computação. Como você põe seus conhecimentos em literatura na construção de Braid? Você poderia falar um pouco sobre suas referências?

Jonathan Blow: *Bem, eu não daria muita importância aos diplomas que buscava na faculdade; eu vejo Braid como a realização de meus interesses pessoais e a escola foi um lugar onde estes interesses foram perseguidos, até certo grau. Em Braid, existem referências a vários videogames, assim como livros e até um pouco de cinema; eu não espero que todos os jogadores entendam todas estas referências, porque algumas são relativamente obscuras. Para mim elas ajudam a criar a estrutura e cenário do jogo; elas evidenciam que o jogo foi o produto de muitos pensamentos (potencialmente conflitantes) que estavam "se esbarrando", mesmo que o significado de cada um em particular não esteja claro.*

Blow durante a GDC em 2007

Press Start!: "Parece Mario!" é uma frase muito dita por jogadores de Braid. Obviamente existem diferenças entre Braid e Super Mario Bros, mas algumas similaridades também ficam claras (como a princesa sempre estar em outro castelo). Braid desafia os jogadores de maneira impressionante, para logo em seguida fazê-los pular na cabeça de um monstro, como antigamente. Braid mostra que é possível usar fórmulas antigas de maneiras novas. Como as idéias para este jogo nasceram?

Jonathan Blow: *Eu simplesmente tive a idéia para o jogo um dia qualquer. Eu sabia que queria fazer alguma coisa que brincasse com o tempo, e também sabia que queria que cada mundo fosse introduzido por uma seção de textos, na tradição de "As Cidades Invisíveis", livro de Italo Calvino e "Os Sonhos de Einstein". A idéia de um jogo de plataforma veio do meu desejo de que o mundo tivesse regras bem simples, para que houvesse lugar para complicar um pouco - mexendo com o comportamento do tempo – sem deixar o jogo difícil demais de compreender.*

Press Start!: Qual a sua opinião sobre comparações de jogos com cinema, literatura ou arte em geral?

Jonathan Blow: *Estas comparações são úteis, mas também causam problemas. Os modos de expressão que estão disponíveis para nós, que são únicos e especiais dos videogames, são fundamentalmente diferentes dos que estão disponíveis para outros tipos de mídia. Nós podemos, ainda assim, tomar esses tipos de mídia como fonte de dicas ou de respostas a perguntas difíceis, mas o verdadeiro valor deve vir da interatividade que os games proporcionam. Se passarmos muito tempo tentando copiar o que outras formas de arte estão fazendo, podemos deixar de dar importância às coisas que a nossa mídia faz melhor.*

Press Start!: A indústria de jogos atingiu um nível tão alto que parece que ela parou em um círculo de clichês, onde um jogo com um pouquinho mais de criatividade chama muito mais atenção. Você concorda com isso?

Jonathan Blow: *Acho que isto é verdade e não acontece apenas nos games, mas sim em todas as coisas que tentam apelar para a audiência das massas – filmes e televisão, por exemplo. Nos Estados Uni-*

dos, uma grande parte dos programas de TV é sobre médicos ou a polícia. Eu acho que os desenvolvedores podem tirar vantagem disso; um motivo pelo qual os jogadores gostaram de Braid, eu acho, é o fato dele ser completamente diferente de todos os outros jogos disponíveis. Ao mesmo tempo, porém, você pode trazer um espírito de juventude e um novo ponto de vista a um gênero já muito percorrido e fazer alguma coisa especial. Pessoalmente, eu gosto de fazer coisas diferentes do que já foi feito.

Press Start!: Todos os dias nós vemos mais e mais jogos sendo baixados de servidores como a Xbox Live e a Playstation Network. Você acha que a distribuição de jogos por mídias físicas está com os dias contados?

Jonathan Blow: *Não tenho certeza. Definitivamente, a distribuição física está menor, e eu penso que isso é bom – se fabricamos menos plástico para jogar no ambiente, é uma coisa boa.*

Press Start!: Hoje em dia é comum um grupo de pessoas se focarem no desenvolvimento de apenas um jogo ou série, e várias sequências ou spin-offs para esta série, como vemos acontecer em God of War, Gears of War e Halo, por exemplo. Como um game designer, você diria que muitos destes grupos têm sorte ao criarem jogos que agradam muitas pessoas ou é realmente mais fácil focar em apenas uma franquia?

Jonathan Blow: *Eu acho que cada pessoa trabalha de maneira diferente; algumas pessoas gostam de trabalhar no mesmo jogo repetidas vezes, deixando-o melhor cada vez, enquanto outras pessoas prefeririam fazer algo diferente. Muitas vezes, nestas grandes franquias, a composição dos times de um projeto muda de um jogo para outro – talvez até completamente. Então isso não é realmente questão de um designer ter vontade de continuar trabalhando em uma série, o principal ímpeto é financeiro.*

Press Start!: Deixando Braid de lado: que tal você nos falar um pouco sobre seu próximo projeto?

Jonathan Blow: *Bem, eu respondi essa pergunta algumas vezes em outras entrevistas, e o problema é que cada vez que eu a respondo eu tenho uma coisa diferente em mente, pois vivo mudando de idéia. Eu tenho três ou quatro "protótipos" de jogos, e ficaria muito feliz de fazer qualquer um deles, então só me resta esperar pra ver onde eu vou terminar.*

BLOGAMERS

OS BLOGS A SERVIÇO DOS GAMES

POR LEONARDO LOPES

Há quem diga que a tecnologia ira acabar com os livros... E você, acredita nisso?

30/07/2009 · Deixe um comentário

Muito tem se falado sobre o que as revistas impressas podem fazer para chamar a atenção do leitor em tempos de notícias online. Se olharmos pelo lado da velocidade de informação, as impressas já deveriam a muito ter sumido das prateleiras. Notícias chegam aos leitores quase que simultaneamente a seus acontecimentos. Que isso nada mais é que um reflexo do desenvolvimento da tecnologia da informação todos nós sabemos. Entretanto o que muitos questionam é se com essa facilidade de acesso da comunicação, onde qualquer um pode se tornar um veiculador de notícias, a informação de qualidade esteja se tornando escassa.

PARCEIROS

GIRLS OF WAR
continue
Goluck.com.br
H4DOUKEN TACTICAL TOPERAS BLOGGING
HARDGAMER
NORESET.NET GAMES • TECNOLOGIA E ALGO MAIS
HARPZONA!
Level Gamer

Não é difícil ver a total descrença do usuário em notícias divulgadas na internet. Se observarmos os fóruns, posts em comunidades do Orkut, conversas de MSN e etc. sempre veremos as freqüentes perguntas ou afirmações: "Qual a fonte dessa informação?", "Isso é notícia 'Fake'!", "Porque essa notícia não está em nenhum site confiável?". Isso demonstra o quanto a informação mesmo em grande quantidade, não tem sido tão bem aceita ou tem a mesma confiabilidade quanto era na época que os materiais impressos reinavam absolutos.
Ainda assim podemos encontrar muita coisa de qualidade na internet, grandes revistas que retratam dos mais diversos assuntos tem aderido ao uso de portais quase que em sua maioria. Locais que nada mais são que uma extensão do que pode ser encontrado nos materiais impressos. Os portais costumam hospedar o máximo de informação a distancia de alguns cliques. Se quisermos confirmar se alguma notícia é de fato, verdadeira, a primeira coisa que fazemos é conferir se esta divulgada em algum portal de confiança. E muitos são os que adquiriram o respeito do leitor. Seja por profissionais consagrados ou pelo nome sustentado ao longo de sua existência.

Porém alguns julgam a forma como as notícias são veiculadas tanto na TV, revistas, jornais e rádios um tanto quanto antiquadas, onde o público não tem nenhum tipo de interação com o assunto e não pode dar a sua opinião. Visto isso, muitos meios já buscam alguma válvula de escape para que o leitor possa participar de forma mais ativa, mas que em sua maioria é algo muito genérico como votações em algum número ou enquetes. O importante é que todas as mídias têm visto a necessidade do estreitamento com o público. Já que isso apenas adiciona conteúdo e qualidade ao serviço prestado a população.

Com uma interface simples, hospedeiros como o Wordpress facilitam e muito a vida dos blogueiros

Entretanto não é de hoje que leitores que não se contentam em serem apenas espectadores e buscam formas de fazer parte da construção da notícia. Criado em 1997 por Jorn Barger o weblog no princípio tinha uma proposta de ser um diário virtual para a anexação de links e informações sobre páginas diversas para a pesquisa de seu idealizador e de poucos outros que se atreviam. Entretanto com o passar do tempo, aguçado pela curiosidade de alguns poucos, os blogs se tornaram uma dos maiores expoentes de opinião dos internautas mundo afora. Desde um pequeno post sobre o seu gosto musical ou o que você comeu no dia de hoje, até um meio de comunicar ao mundo acontecimentos em um país em guerra ou perseguido ferozmente pelas autoridades opressoras.

Um termo simples para grandes possibilidades

Em dias atuais, não importa qual seja o objetivo do blogueiro ou quão importante e de qualidade a notícia seja. O que todos querem é mostrar ao mundo que estão ali, para serem ouvidos e descobrir que existem pessoas com os mesmos gostos ou opiniões como a sua. Por isso não é de se estranhar que tenhamos uma atualização a cada 18 segundos no mundo todo, com cerca de 180 mil novos blogs surgindo a cada dia. Muitos jamais chegarão a lugar algum ou nunca terão uma quantidade significativa de leitores ou "seguidores". Mas já é mais que provado que os blogs vieram para ficar e tendem apenas a se aprimorar e cada dia que passa ditar a linha que a internet tem a seguir. É quando o público leitor entra em cena que tudo ganha mais sentido, pois, aquele leitor às vezes desconhecido, possibilita interação com o autor podendo ou não influenciar na escrita e na informação do texto.

Os blogs assumiram diversas formas desde a sua explosão, transformaram-se em um veiculo forte de comunicação. Denise Schittine ensina seu livro, blog: comunicação e escrita íntima na internet, a curiosa e suposta origem do termo: "a palavra é um contradição em si mesma, uma contratação entre web (página na internet) e log (diário de bordo)." Os blogs passaram a ter uma função jornalística. Blogueiro passa ter uma função de editor, design e redator ao lidar com notícias. Fatos atuais para divulgação tornam aquilo que seria exclusivo de algum meio de comunicação impressa em algo público e acessível a todos. Ou seja, o blog segue a risca a proposta da internet sobre a informação automatizada e até mesmo proporcionou uma informalidade do texto como também a busca pela expressão da individualidade jornalística.

As influências e as relações do blogueiro e seu leitor não acontecem somente no texto, podendo em vários casos o leitor tornar-se um escritor colaborador daquilo que antes era apenas "espectador". Hoje podemos ver diversos blogs explorando o nicho da informação, há blogs de política, moda, filosofia, tecnologia e games. É comum navegar pela internet e ver fãs dos jogos eletrônicos dedicando-se a manifestar opiniões em seus "diários de internet", da mesma maneira que jornalistas especializados no assunto usam para formar opiniões. E levar da maneira mais rápida possível a informação ao público. A internet, os blogs e os videogames são elementos de uma cultura recente, a chamada cibercultura.

Se observarmos apenas pelo ponto de vista crítico, poderíamos dizer que os blogs não trazem nada de interessante ao meio gamer. Já que a grande maioria não é feita por profissionais na área, não são feitos por gente "especializada", entretanto a realidade é diferente. Muitos blogs podem não ser feitos por jornalistas ou especialistas graduados em tecnologia da informação e etc. Mas na verdade quando pesados em uma balança chegamos à conclusão que isso pouco importa quando o assunto são os games e até mesmo o entretenimento em geral. O fator atenuante e que faz a verdadeira diferença é apenas o nível de paixão pelo assunto e o quão bom investigador de notícias o blogueiro é. No meio gamer, principalmente, os blogs são uma das principais referencias ao leitor que está em busca de informação.

Atualmente a maioria dos blogs especializados em games busca se desvencilhar do conteúdo das revistas. Os blogs deixam um pouco de lado a busca por material exclusivo e matérias sérias e se preocupam mais em passar a notícia de forma leve e descontraída. Normalmente em posts curtos e sem complicações. Já que a maioria dos leitores costuma acompanhar mais que um blog, então o pouco tempo que tem para ler e se divertir buscam o máximo de informação possível.

É claro que isso não é via de regra e freqüentemente vemos muito material inédito e exclusivo nos blogs. Como por exemplo, a seqüência de entrevistas que as Girls of War vêm postando de uns tempos para cá com alguns dubladores de personagens de franquias famosas. Porém, se observamos a totalidade do conteúdo dos blogs com certeza podemos concluir que os blogs no Brasil, e se não no mundo, tendem muito mais a ser uma fonte descontraída de informação. Mas então podemos concluir que os blogs, bem como os blogueiros só pensam em fazer piadinhas e dar control+c e control+v em notícias veiculadas por sites no mundo todo? A resposta é um claro e sonoro: Não! De fato, o bom humor faz parte do clima que os blogs passam aos leitores que os acompanham.

Fala a verdade... cara de um fucinho do outro né?

A acessibilidade transforma qualquer pessoa em um veiculador de noticias em potencial

Mas confundir isso com um trabalho "meia boca" chega a ser um pecado, já que se olharmos atentamente para qualquer blog no Brasil, seja ele com uma média de visitas de 100 ou 100 mil pessoas semanalmente, veremos muito suor e trabalho de qualidade. O profissional (sim, porque não podemos chamar de profissional aquele que busca material, corre atrás de conteúdo, trabalha em prol da informação para seus leitores) que cuida de um blog normalmente sempre está buscando meios de interagir com seu leitor. Transformar a leitura em um momento prazeroso para cada um que se dispôs a entrar em sua página para uma pequena visitinha. Os blogs no Brasil estão se mostrando muito mais profissionais do que poderíamos imaginar. Não é a toa que vemos diversos blogs surgindo a cada dia. Alguns conseguem chamar mais atenção que os outros, mas no geral a grande maioria compartilha de uma busca por qualidade aquém do esperado pelos leitores.

Cada blog possui suas peculiaridades, alguns prezam pelo humor, outros pela informação rápida e rasteira, já outros tentam trabalhar o máximo de conteúdo possível e agradar a gregos e troianos. Se observarmos bem cada blog em ativa no Brasil atualmente, com facilidade poderemos notar pontos que fazem dele único, com sua própria cara e forma de abordar a notícia. É importante deixar claro que ao tentar fazer um apanhado geral, ou melhor dizendo, um guia dos blogs que abordam o tema "games" no Brasil, é mais que certo que cometerei a injustiça de deixar algum (ou alguns) de fora. Infelizmente não dispomos de espaço suficiente para fazer uma análise clínica de toda a blogosfera gamer de nosso país. É interessante que o leitor após ler o pequeno resumo que preparei para cada blog a seguir, possa conferir de perto um a um. Não apenas para prestigiar o trabalho de seus autores, mas também para encontrar aquele que mais se encaixa no seu perfil. Afinal de contas, os blogs estão ai, de graça. A distancia de apenas alguns cliques, com notícias quentinhas, prontas para serem lidas e principalmente comentadas. Afinal de contas o que o autor que apenas é que cada um exponha sua opinião assim como ele fez, concordando ou não com o ponto de vista citado. Se você ainda não aderiu à leitura e não acompanha nenhum blog, saiba que já passou da hora de dar uma chance e ver que pode se surpreender com o esmero e qualidade do material que você encontrara daqui para frente.

E aos que acham que blogs e revistas nunca terão um bom relacionamento, saibam que esse casamento já é duradouro! É mais que certo que ninguém hoje em dia compra revistas para saber da última notícia a ser veiculada. O leitor das publicações impressas está muito mais preocupado com conteúdos exclusivos, entrevistas, matérias grandes e afins. Já os blogs são a melhor forma de ficar por dentro de tudo que acontece e está para acontecer nos games ou em qualquer outra mídia no ato da notícia.

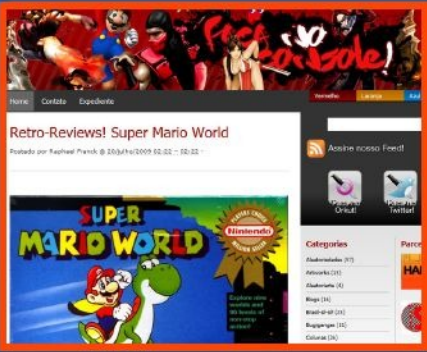
30/07/2009 · Deixe um comentário

BLOGS RECOMENDADOS PELA EQUIPE PRESS START!

Girls of War:

Sem sobra de dúvidas um dos blogs mais conhecidos e acessados do Brasil quando se trata de games. O Girls of War foi idealizado por duas gamer girls muito conhecidas em terras tupiniquins; Bruna Torres e Carla Rodrigues. Como o próprio nome já diz, esse blog é feito por gurias pra lá de viciadas em games! Para completar a "party", ainda contam com Viviane Werneck, ou psicho-vivi como também é conhecida, Clarice dos Santos e a recém chegada Rebeca Gliosci. No Girls of War o leitor encontra de tudo, desde textos sobre as novidades do meio gamer até as divertidas crônicas de uma gamer enlouquecida. Para os amantes de jogos musicais e afins é interessante sempre dar uma conferida no que a viciada na franquia Guitar Hero, Carlinha, está comentando.

www.girlsofwar.com.br



Faca no Console:

O faca no console surgiu em outubro de 2007. Seus criadores Bruno Silva e Gustavo "Mancha" tinham em mente, criar um blog diferente do que era visto na época. Ou como o próprio Bruno diz: tentamos fugir do clichê "gamer-cidadão-exijo-meus-direitos. O nome do blog surgiu em um momento onde os dois estavam na procura de um título. Até que o irmão do Mancha sugeriu o nome que conhecemos hoje, que acabou caindo como uma luva na proposta "fanfarrônica" inicial. A média de acessos semanais vem crescendo semanalmente e agora com uma reforma de layout o Faca no console vem conquistando seu lugar ao lado dos grandes blogs de destaque no Brasil. Vale a pena dar uma conferida no Forrest Gamer, que traz textos hilários sobre a infância do "pequeno e serelepe Mancha" e de outros redatores do blog.

www.facanoconsole.com.br

Warpzona:

Criado em 2008 por Ryunoken o blog surgiu com o intento de dividir o conteúdo sobre games do seu outro blog na época. O Warpzona em pouco tempo já contava com uma equipe grande e com conteúdo original. É interessante conferir as sessões "Velhos bons tempos", "Arte de Quinta" e o recente videocast criado pelo grupo "WARP TV". Uma curiosidade é que o Warpzona criou um concurso para a escolha da primeira redatora para o blog, chamado de Warpgirls. O concurso deu tão certo que o blog acabou ganhando uma versão feminina. As warpgirls que é feito por gamer girls. Mostrando que as mulheres já estão mais que fixadas no meio gamer.

www.warpzona.wordpress.com

Level Gamer

O levelgamer inicialmente foi planejado apenas para ser um álbum pessoal, para postagem de vídeos e algumas notícias sobre games do criador do blog, Eduardo Moska. Até mesmo o nome foi impensado, pois na hora de criar o blog, todos os nomes que vinham à cabeça de Moska já eram usados. No princípio o blog ficou no vale do silício por cerca de seis meses. Até que em julho de 2008, o Moska e seu irmão Thiago resolveram apostar no blog de vez. Melhoraram o visual e começaram a fazer vídeos engraçados sobre assuntos ligados aos games. E aí está um dos pontos altos do trabalho. Videocasts produzidos pela galera do blog, que são muito engraçados e hoje já estão no capítulo 32. Ou como o próprio criador chama: "Videocasts sobre games muito bem humorados estilo, homemade, tosqueira e revolucionário". Vale à pena conferir "Saporra" (uma das criações do Moska, mestre dos mindfucks gamers).

www.levelgamer.com

Goluck

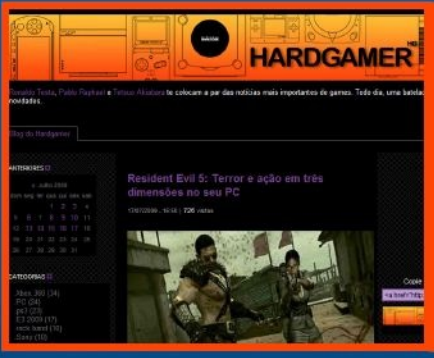
Criado em 2007 por Lucas Patricio, o blog a princípio tinha o intuito de relatar as experiências de Lucas na época que ele trabalhava no programa Santa Games. Programa televisivo regional dedicado aos games em São Paulo. Em dezembro de 2008 já com uma equipe completa o GoLuck começou a trilhar seu caminho como um dos blogs de maior respeito no cenário brasileiro de games. Segundo Lucas, o diferencial do Go-Luck é que a equipe está constantemente buscando formas de interagir com o leitor. Seja com videocasts, podcasts ou com as diversas promoções que o blog cria para os leitores. Difícil citar pontos de destaque no blog, já que todos os conteúdos são de muito bom gosto. Entretanto se não o conhece ainda, é uma boa dar uma conferida nos podcasts.

www.goluck.com.br

Hadouken:

O hadouken foi criado em dezembro de 2006 com o intuito de dar continuidade à filosofia de trabalho que os integrantes do blog desenvolveram com a revista Continue (trabalho de conclusão do curso de jornalismo). O hadouken é conhecido por sua forte influencia de GameMusic apresentada por Alexei Barros. Entretanto as quatro toupeiras (como eles se autodenominam) buscam sempre conteúdo relevante que possa ser abordado de forma criativa e com a cara do blog. Além disso, muita bizarrice nipônica e arte gamer podem ser encontradas aqui. Uma curiosidade sobre o Hadouken: O nome da revista de conclusão de curso foi inspiração para o nome do blog criado por Fabio Bracht. O continue.

www.hadouken.wordpress.com



Hardgamer:

"O blog do Hardgamer foi criado há alguns meses, como parte de uma iniciativa do Portal MTV em aumentar seu apelo com o público gamer" palavras de Pablo Raphael, um dos editores do blog e do site. O blog ainda conta com a participação de Ronaldo Testa (que já é conhecido no meio gamer brasileiro há bastante tempo) além de um contato na terra do sol nascente, Tetsuo. O trabalho do Hardgamer é focado nas notícias da indústria e no mercado gamer, se tornando uma extensão do que pode ser conferido no web site. O destaque do Hardgamer fica por conta da quantidade de informações e das boas fontes que os redatores têm por conta do site principal. E o blog vem crescendo dia-após-dia, tendo aparecido até mesmo no top 10 dos blogs da MTV, o que definitivamente é uma ótima marca, já que não é o foco principal do portal.

www.mtv.com.br/hardgamer

Continue:

O Continue abriu as portas em novembro de 2007 com a proposta de ser apenas um projeto provisório enquanto o tão aguardado site não chegava. Entretanto ao observar que muitos sites de qualidade eram encontrados, Fabio Bracht acabou mudando a sua linha de pensamento e decidiu levar o blog como projeto principal. O Continue é definitivamente um dos blogs mais acessados no Brasil, contanto com um conteúdo muito variado. O blog preza muito pela participação do leitor, tanto que segundo palavras do próprio Fabio Bracht: "Muitas vezes a área de comentários é mais interessante que o próprio post, tamanha a qualidade e quantidade dos comentários". O Continue tem a seguinte filosofia, se é para fazer, que seja o melhor possível. E aparentemente eles têm conseguido o seu objetivo.

www.continue.com.br

NoReset:

"O NoReset conta com aproximadamente 450 milhões de acessos por dia, portais como Terra, UOL temem a nossa ameaça. A NoReset Corp. vem recebendo propostas de compras indecentes, mas não vamos ceder!" só de ler essa frase escrita por Cido Coelho (criador do blog) podemos identificar que o bom humor reina absoluto nas praias do NoReset. Definitivamente, uma linguagem livre e diferenciada reina absolutas no dia a dia do blog. O NoReset também aborda além dos games, vários assuntos sobre a tecnologia em geral, desde temas sérios sobre a industria as maiores bizarrices do mercado mundial. Outro ponto interessante são os posts "Cachacisses" que trazem muita informação com uma boa dose de humor. Vale à pena conferir também as tirinhas feitas por Wesley Pires, sempre de bom gosto. Recomendado!

www.noreset.wordpress.com

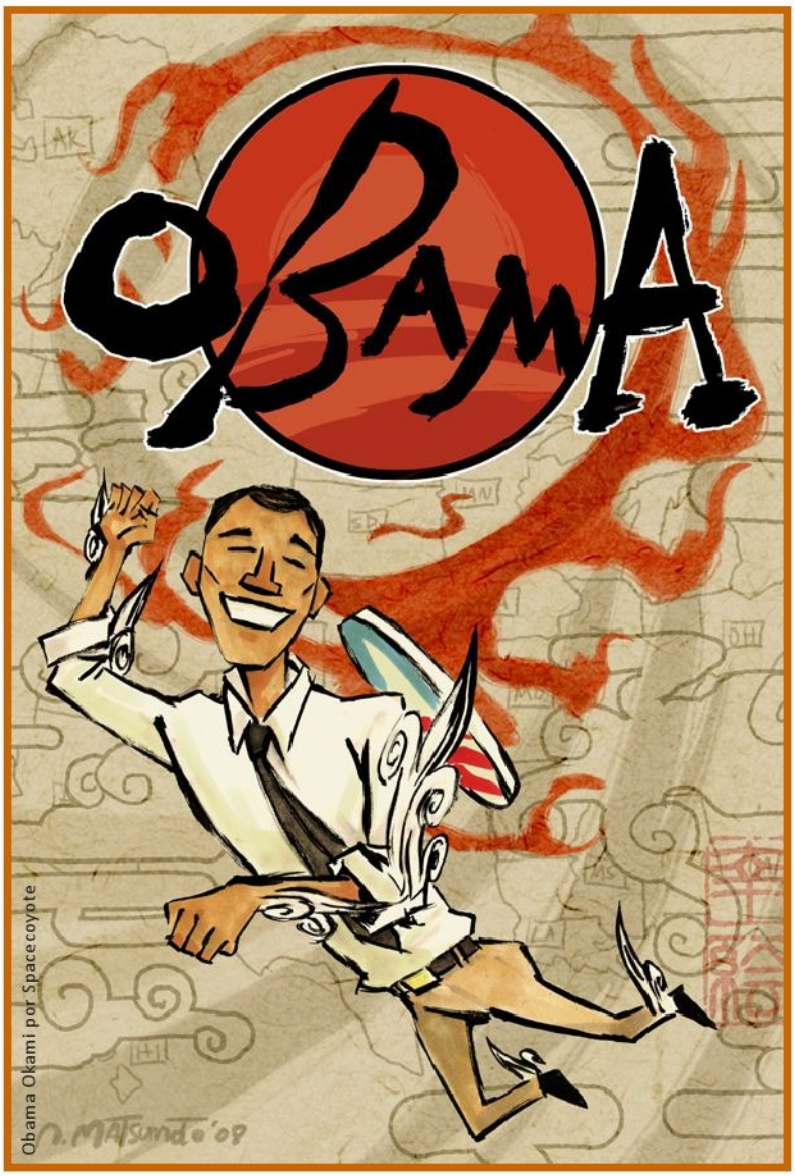
Sessão

Desabafo

POR JOHANN CARVALHO

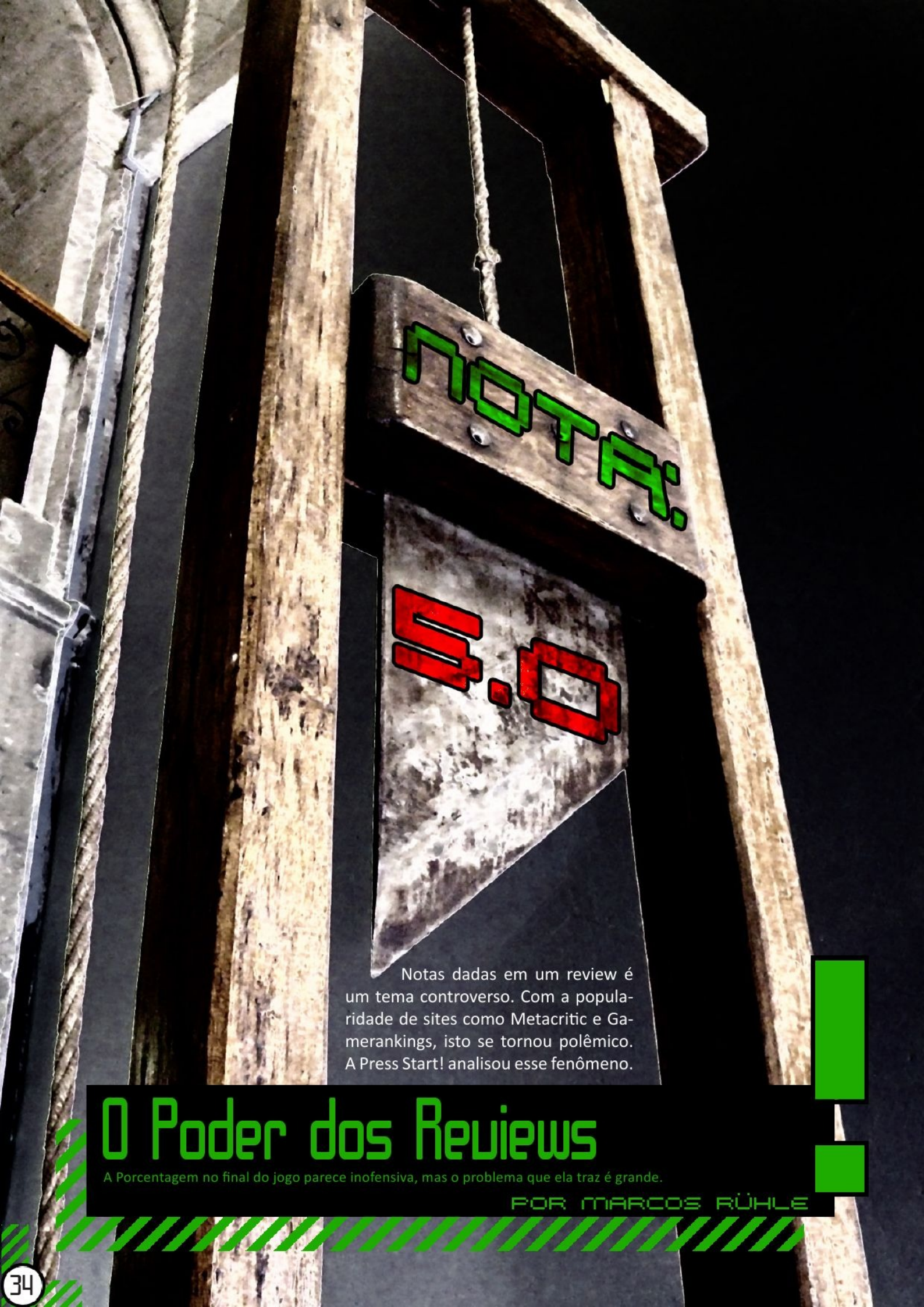
Barack Obama e os games

Venho aqui falar sobre um fato interessante ocorrido em um pronunciamento do ilustríssimo senhor presidente dos EUA, Barack Obama. Falando sobre a reforma da saúde pública americana, o presidente afirmou que as pessoas deveriam correr ou ir para academias, e as crianças, se afastar dos videogames e brincar mais ao ar livre. Vocês devem estar achando que meu desabafo será contra o Mr. Obama, mas estão enganados! Sou fã deste presidente e concordo totalmente com suas palavras, incluindo a parte sobre as crianças irem brincar ao ar livre.



Obama Okami por Spacecoyote

Segundo Peter Moore, presidente da divisão EA Sports, Obama se pronunciou desta forma, pois não conhecia o 30-Day Challenge de EA Sports Active, jogo de esportes e ginástica, lançado recentemente para o Nintendo Wii. Francamente senhor Peter Moore, seu presidente é mais inteligente do que você julga. Obama quis dizer que as crianças precisam de ar livre e contato com a natureza, e conseqüentemente, farão exercícios também. Reforma de saúde pública significa bem estar físico e mental para os cidadãos. Seu EA Sports Active cuida do bem estar físico apenas, mas nada substitui o bom contato das crianças com a natureza. Exemplo disso, em nossa área, é o senhor Miyamoto da Nintendo, que sempre brincou muito ao ar livre. Hoje, sabemos os excelentes resultados criativos por ele obtidos, oriundos de um bem estar físico e mental, junto à natureza. Agora, com a minha defesa sobre Obama concluída, "mordo mas assopro" o senhor Peter Moore. Dotado de grande talento e presidente de uma das divisões da poderosa empresa Eletronic Arts, Peter também foi bem esperto dizendo que lança um desafio para o presidente americano: testar o EA Sports Active para que mude de idéia sobre os games. Mesmo não interpretando corretamente as palavras presidenciais (talvez propositalmente?), Moore fez bonito, "vendendo seu peixe" as custas de palavras públicas tal como todo bom marketeiro sabe fazer. Fica aqui meu desabafo e também meu elogio e admiração por Peter Moore. Meus Parabéns!



Notas dadas em um review é um tema controverso. Com a popularidade de sites como Metacritic e Gamerankings, isto se tornou polêmico. A Press Start! analisou esse fenômeno.

O Poder dos Reviews

A Porcentagem no final do jogo parece inofensiva, mas o problema que ela traz é grande.

POR MARCOS RÜHLE

Já é mais que comum ver discussões em fóruns logo que surge um novo review; os motivos são os mais variados para se discordar: falta de objetividade e conhecimento do produto, teste feito "nas coxas", inclusão de ultima hora na edição (perto do fechamento), acusação de corrupção e etc. Mas isso tudo é pormenorizado pela cotação de jogos trazidas por Metacritic e co. Para quem ainda não conhece esses dois sites (no entanto há mais deles), eles reúnem todas as notas dadas nos reviews de revistas e traçam uma media percentual. O que começou como um fan-project, acabou por se tornar um grande rebuliço na industria.

Uma regra que quase sempre funciona, é a de que uma cotação boa/ótima não é garantia de boa vendagem, mas uma nota ruim/péssima é profecia de má venda. Fato é que as Publishers encaram notas altas como pedraria e chegam a pagar bonus-cash para determinados veículos quando os jogos ultrapassam a media (80%), ou até mesmo os veículos com as melhores cotações para seus jogos determinarão por onde fazer a propaganda do jogo.

Números são inofensivos.

Um problema de definição com as notas é que X de 100 é bom, jornalistas ficam sob pressão ao justificar a porcentagem dada ao jogo. As produtoras, no entanto tem antenas atentas para saber quais são os critérios importantes para ganhar altas cotações. No fim das contas em tempos de crise uma cotação baixa e por conseqüência disso uma má vendagem, pode custar a existência de uma pequena produtora de jogos. E é sabido que muitos veículos dão notas realmente generosas, e consequentemente arraigam assim belos banners-anunciantes, outros são bem rígidos, de toda forma a media dos testes fica em torno da 60-95%. Uma cotação de 33% é raro, como se quase não existisse. Zero começa a partir do 60%, mais que isso seria regular, acima de 80% é tendencialmente buy-it.

Mas onde esta a diferença entre um jogo com 79% e um com 80%? Se o mesmo jogo fosse analisado outro dia não teria ganho, quem sabe uns 3% a mais? E ainda as revistas não ajudam e muito quando definem que de 7 a 8,5 (de 10) é bom e acima disso é ótimo. A verdade é que os critérios para fazer um teste, são nulos.

Principal culpado

Estao Metacritic & Gamerankings Errados?

Não. Para consumidores é em certos casos é de grande ajuda. Motivo para preocupação é como as Publisher interpretam a forma de como esses sites lidam com os seus produtos e usam desse artificio percentual para determinar a qualidade.

Sim. Publishers olham esses resultados em todos os casos, e tomam decisões tendo os tais como objetivo. Por isso não é incomum ver projetos cancelados e jogos totalmente refeitos em relação direta a nota que um estúdio recebeu.
Quando se quer buscar a "luz" para o desenvolvimento de um novo jogo, produtoras usam todos os meios possíveis para se tomar uma boa decisão, e Metacritic vem tomando mais e mais peso nestas decisões.

O bem da verdade é que site nenhum dita as preferências e rumo do mercado, esse se baseia neste ou naquele critério ou na mais caótica das hipóteses em critério algum. O que se pode concluir é que jogos com extrema cotação vendem como pão quentinho. No entanto às vezes vem aquela decepção em conjunto com a discórdia em relação a nota.

Quem matou esse cara? o 5.5 do Gamespot

Tempo é dinheiro

O review em si não é o problema primário. Na média as revistas recebem o jogo alguns dias antes de sair nas lojas, resta então pouco tempo para interagir com ele. Isso é tão frustrante para os jornalistas quanto para o setor de Relações Públicas. E é importante que o review seja objetivo, pois todo jogo merece uma chance justa. Mas no fim do dia os jogos terão que se tornar texto e ter fotos nas páginas. E cada jogo tem uma carga horária diferenciada (leia-se jogo de futebol vs RPG). Isso acaba tornando os reviews imprecisos, Disgaea e Wolverine Origins, por exemplo, se tornam melhores perto do fim. Outro fator atual é a análise do jogo online, que dependendo do caso pode durar dias, e esse tempo é um luxo do qual as revistas não dispõem. Por esses fatores muitas vezes se torna indispensável um pre-release que simplifica tudo, pena que o pre-release nunca trará de fato as imperfeições do jogo.

Public Relations

Profissionais da de relações públicas (PR) são responsáveis por uma apresentação profissional de seus produtos para as revistas e outros divulgadores de seus produtos, para que nenhuma dúvida permaneça na hora de fazer o review do jogo. É importante que um jogo seja totalmente percorrido (zerado) e analisado por um expert no gênero, colocar um expert em RPG a analisar Fifa09 é algo pouco coeso. Mas as relações públicas não fornecem apenas informações, também há uma fina manipulação. Não é raro saber que empresas renomadas fazem eventos inusitados (passeio de barco por ex.) onde o motivo é apresentar o jogo. Difícil é ficar imparcial a apelos do gênero, sendo que se o review no dia seguinte for negativo a esperança de passear de barco com tudo pago não se renovará no próximo lançamento.

Quem dita as modas?

Seria injusto culpar primeiramente a indústria (mesmo porque essa se espelha no consumidor), ou os veículos de informações; Jornalista tem o dever de opinar honestamente. Mas há também quem diga que metacritic & Co. influenciam negativamente, precisamente falando, comentários e notas podem ser (por falta de tempo de algum veículo) facilmente copiados. Velhas semelhanças deixam de ser meras coincidências. Cria-se a opinião da massa. O problema da opinião "da massa" ou das notas excessivamente elevadas, é que além de não sair de alguns pontos comuns, pouco tempo depois começam a reclamar dos erros no jogo em questão. Note que essa tendência também é apoiada pelo Metacritic, onde jogos abaixo de 60% não há a visualização na primeira "página".

O problema dos 60 - 100

É um problema mais que conhecido, que consiste em usar 60% como zero, usando de fato somente a segunda metade da escala. Assim concordar com um sistema desses fica difícil. E as RP já cansaram de ameaçar, ops digo discordar das publicações por causa deste sistema. E as "discórdias" são das mais variadas: não fornecer mais material (pre-release e jogos grátis), processar se a nota for baixa (Alone in the Dark usou desse artifício, o motivo foi um "fraco" 68% dado), ameaças de agressões físicas, suspensão de banners e etc. O fato é que essas notas representam para a empresa uma grande soma de investimento que abana se despedindo, razão pelo furor de tanto protecionismo.

Bom, nem precisávamos falar de um certo 4,5 recebido por Ninja Gaiden... Né Faure?

Como vimos, as notas giram muito mais engrenagens do que era de se imaginar. Quando você iniciar uma discussão sobre a genialidade de um jogo, pense um pouco nas "pobres" produtoras, e lembrem-se de que o seu próximo projeto pode estar sendo definido não por uma idéia, mas sim por uma simples nota no final de um review.

6.0? Você não á caveira, você é moleque... MOLEQUE!!!

Escândalos

6/2008 - Atari vs 4-Players:

Atari ameaça processar 4-Players em 50.000€, motivo: nota baixa em Alone in the dark (68%) e ainda por cima estornam a campanha já agendada na 4-Players. Fim da história: Chefe redator da 4-Players Jörg Luibl, manda Atari Tomar no #°°. Atari lança umas notas desconcertantes e retira a campanha de propagandas já agendada para a revista.
Essa historia se repetiu em 3 países.

11/2006 - Publisher Jowood Productions Software AG. vs PC PowerPlay:

A revista citada comenta que, publicar um jogo (Gothic 3) com tantos bugs é uma falta de respeito com o público.
O diretor de marketing da publisher telefona para a revista indignado e ameaça a tirar a revista de circulação. Logo após liga o advogado para a mesma e sugestiona borrões pretos no texto para que fique ilegível (a revista publica normalmente e a ameaça do advogado não se conclui).

11/2007 - Eidos vs Gamespot (o caso David Gerstmann):

O redator de anos da Gamespot, Gerstmann, foi demitido após seu review de **Kane & Lynch** (6.0). Eidos ameaçou estornar a campanha de propaganda do jogo.

Retroviews

O jogo do maior astro da música pop de todos os tempos

POR DON VAGNER

No dia 25 de junho de 2009, Michael Jackson foi vitima de uma parada cardiorrespiratória, ocasionando sua morte. Como não poderia ser diferente, resolvemos fazer uma homenagem póstuma ao maior astro pop que o mundo conhecera. Mas alguns de vocês devem estar se perguntando o que diabos Michael Jackson tem a ver com os videogames. É verdade que não há muitas ligações entre estes dois mundos, mas o Rei do Pop deixou um legado tão diversificado, que nele, inclui também alguns trabalhos em jogos eletrônicos, em especial, um jogo próprio.

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

O JOGO

Lançado em 1990 para arcades, e logo depois para Mega Drive e Master System, o jogo baseado no filme homônimo fez um grande sucesso. A história do jogo segue a premissa do filme. Usando seus famosos passes de dança, Michael precisa enfrentar diversos inimigos para salvar as crianças seqüestradas pelo vilão Big Boss Os videoclipes Smooth Criminal, Bad, Thriler e Billie Jean serviram como inspiração para as fases. Inclusive, foram usados os personagens dos vídeos como inimigos no jogo. Por exemplo, na fase baseada em Thriler, Michael precisa localizar pelo cenário as crianças escondidas e enfrentar os Zumbis. Já na fase Smooth Criminal, o cenário é o bar retratado no videoclipe, incluindo os gangsteres, as dançarinas e até mesmo o gato. Nas outras fases, é a mesma coisa. Apenas a ultima fase utiliza cenários retirados do filme. Literalmente, as batalhas contra cada chefe de fase são um show à parte. Você pode escolher derrota-los com golpes ou botar todos para dançar. Ao término da dança, eles são derrotados. O ponto negativo nisto, é que todas as batalhas contra os chefes de fase são idênticas, mudando apenas os personagens. A única que é diferente é contra o chefão final. Nesta batalha, Michael transforma-se em nave -aqui mais uma referência ao filme- e a visão muda para primeira pessoa. Outra referência muito importante, é que em duas fases, Thriler e a ultima, há uma estrela cadente, e se o jogador pegá-la quando ela estiver caindo, imediatamente Michael se transforma num robô -olha o filme ai de novo- ficando indestrutível por alguns instantes e com poder de vôo. Basicamente o jogo é "encontre as crianças e use seus passes de dança para derrotar os inimigos". O jogo diverte por algum momento, mas quem não é fã do Rei do Pop, irá enjoar após terminá-lo a primeira vez. Nas versões para Mega Drive e Master System, só é possível jogar com até dois jogadores, já no Arcade, este número aumenta para quatro jogadores.

OS OUTROS TRABALHOS

Além de Moonwalker, Michael Jackson foi personagem secundário em dois jogos, Space Channel 5, como Space Michael e interpretou um lutador caricato em Ready To Rumble 2. Ainda, fez a trilha sonora para o jogo Sonic 3, lançado para Mega Drive. Há mais um jogo com o Michael Jackson em produção. Ainda não há muitos detalhes de como o jogo vai ficar ou se ainda vai sair, depois de sua morte.

REI DO POP, REI ETERNO

Dono do recorde de álbum mais vendido da história (Thriler, 100 milhões de cópias), Michael Jackson, mesmo com 51 anos, sempre viveu como uma criança. Não à toa, nomeou seu rancho de "Neverland", ou em bom português "Terra do Nunca", e exatamente como nas histórias do Peter Pan, se recusou a virar um adulto. Independente de todos os problemas que teve que enfrentar deixou uma infinidade de fãs espalhados neste planeta. Fãs que jamais esquecerão os momentos mais brilhantes de sua carreira. Com toda a certeza, seu trabalho é único e será lembrado por esta e por muitas gerações que virão. Descanse em paz, M.J!

DONKEY KONG COUNTRY

NOTA: 9,5

Raphael Franck: Dificilmente alguém nunca não jogou a trilogia Donkey Kong para Super Nes, eu particularmente ainda prefiro o segundo da série, mas isso é outra história. O primeiro DK conta com produção da Rare, e nos faz lembrar os bons tempos que a empresa ainda trabalhava com a Nintendo. O enredo do jogo é super básico: Kong junto com seu companheiro Diddy tem que recuperar um carregamento de bananas dos "bentido" crocodilo chamado de K.Rool, bom, mas que liga pra enredo nesse clássico de plataforma multiscrolling? O bom mesmo é pular na cabeça de jacarés... ops...crocodilos, atirar barris de madeira em serpentes, barris de aço e explosivos em abelhas, descobrir passagens para pegar bônus, coletar bananas para ganhar vidas. Com controles básicos e altamente precisos. Os gráficos e o som são simplesmente um primor a parte junto tudo isso em mais de 100 fases. Esse game só me faz lembrar as belas tardes que eu passava jogando e com certeza Donkey Kong, foi o motivo de muitos quererem um Super Nes.

Plataforma: Super Nintendo
Desenvolvimento: Rare
Publicação: Nintendo
Gênero: Plataforma
Lançamento: 1995

BEETHOVEN'S 2ND

NOTA: 3,0

Raphael Franck: Fazer jogos baseados em filmes não é de hoje e normalmente se produzem coisas não muito interessantes, mas o pior mesmo é fazer jogos em filmes que já não são lá essas coisas. Beethoven's 2nd é baseado no segundo filme do São Bernardo, mais "famoso" da história do cinema, o jogo consiste e salvar seus filhotes, aqui você tem que latir para os gatinhos e para os meninos que andam de skate na rua para não perder life, mas por acaso você desviou sua atenção e não viu que o "carinha" da carrocinha lhe atirou um dardo. Não fique desesperado para recuperar seu life você conta com os não tão diversos power-ups das fases em forma de osso. Antes fosse um biscoisto Scoob. Enfim um jogo chato, com músicas irritantes, talvez sirva para distrair aquele seu sobrinho, de 4 anos que adora animais, que fica te atrapalhando na hora de estudar.

Plataforma: Super Nintendo
Desenvolvimento: Hi Tech
Publicação: Hi-Tech
Gênero: Ação
Lançamento: 1995

VECTORMAN

NOTA: 8,5

Raphael Franck: É certo que todos ou quase todos se preocupam com o impacto ambiental e todo lixo a vida da Terra e um deles é o herói Vectorman que dá nome ao game. Outro jogo politicamente correto como Ecco the dolphin. O enredo de Vectorman é simples um robô que faz ou pelo menos fazia o trabalho de limpeza se torna uma arma perigosa que pode detonar nosso planeta querido, é então que nosso herói entra em cena com vários tipos de arma e itens de energia e outros power-ups. Game em estilo plataforma com gráficos surpreendentes e uma jogabilidade fora do comum, jogo lançado em 1995, pela Blue Sky, para Mega Drive, vale a pena da uma conferida.

Plataforma: Mega Drive
Desenvolvimento: BlueSky Software
Publicação: Sega
Gênero: Plataforma
Lançamento: 1995

BOOGERMAN

NOTA: 7,0

Raphael Franck: Em 1995 a Interplay nos brindou com este jogo: Boogerman. Um dos jogos mais bizarros já criados. O estilo é o velho jogo de ação lateral. Boogerman é um cara tem certas alucinações e que alucinações. O game possui cenários originais e inimigos mais ainda, suas armas são cuspes, arrotos, melecas de nariz. Este jogo merece ser jogado pela sua excentricidade, afinal não é em qualquer game que você tem que segurar gases intestinais para quebrar pedras e conseguir mais melecas para jogar em lesmas.

Plataforma: Mega Drive
Desenvolvimento: Interplay
Gênero: Plataforma
Lançamento: 1995

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Esta é a história de Yoshi e os pequeninos irmãos Mario

POR RAPHAEL FRANCK

Uma cegonha ao voar pelo céu carrega em seu bico dois bebês, Baby Mario e Baby Luigi, porém algo inesperado acontece. Um ser surge das nuvens e voa em direção ao pássaro em uma velocidade enorme e ao roubar um dos pequeninos foge em meio à escuridão de onde havia surgido. Um dos bebezinhos cai em direção a uma ilha habitada por Yoshis (uma espécie de dinossauros). Dia de sol, um Yoshi esverdeado resolve fazer uma caminhada e quanto menos espera algo cai sobre suas costas. O pequeno "peso" não é ninguém mais que Baby Mario e percebe que junto a aquele ser de chapéu vermelho encontra-se um mapa. Enquanto do outro lado da história vemos Kamek, um Magikoopa, o seqüestrador responsável pela separação dos irmãos. E ao descobrir a separação de um dos irmãos manda seus comparsas ir atrás do "recém-nascido" que perdeu. Será que Mario junto com Yoshi conseguirá salvar Luigi?

Yoshi Island foi desenvolvido com o famoso chip super-fx2, os gráficos eram para ser semelhantes ao de Donkey Kong, mas a genialidade de Myamoto queria algo diferente e foi então que ele apareceu com um game que mais se assemelhava a desenhos feitos com giz de cera, dando um aspecto mais infantil a obra, porém isso não é nenhum defeito pelo contrário os gráficos das aventuras dos Yoshis surpreenderam a todos. Lembro quando joguei pela primeira vez o título, pelos idos de 1998, apesar do Playstation ser a grande badalação da época com seus gráficos poligonais. Fiquei surpreso com aqueles cenários super coloridos tudo em perfeita harmonia, onde cores se combinavam com sons.

Um enredo nada mirabolante, porém, nada que estrague a genialidade do game. Esse pano de fundo na verdade envolve um game surpreendente. Vamos por partes, já que todos já conhecem a historinha do game.

Primeiro quanto ao aspecto dos comandos em si. Diferente de Super Mario World, aqui você comanda Yoshi ou melhor os Yoshis, cada qual com sua cor, porém com os mesmos movimentos e entre os comandos mais famosos está a popular Bun***, digo, Butch Bash que serve para destruir obstáculos que interrompem passagens que dão acessos a minigames e certos itens. E por falar em itens, quem não se lembra dos famosos "gira sóis" , as velhas moedas vermelhas e as benditas estrelas. Ahhhh, essas estrelas podia-se chegar até um total de 30, eu ficava muito bravo quando estava passeando tranquilamente por pelos campos da ilha e me deparava com alguma planta carnívora e ao golpear Yoshi tinha que sair desesperado para pegar de volta baby Mario, e como um jogador de respeito repetia a fase para tirar a nota máxima. E fazia o mesmo se fosse preciso para coletar a 20 moedas vermelhas, afinal só assim podiam-se jogar as fases bônus. Ainda sobre a jogabilidade temos certos power Ups, por assim dizer, esse itens são ovos que ao acertar algum inimigo você ganha um brinde.

Mesmo com uma trilha repetitiva, composta por Koji Kondo, às músicas dessa obra está em minha memória. É impossível não se lembrar do jogo e logo em seguida Flower Guarden entrar em cena nas minhas memórias e da mesma maneira Kamek's Theme e a inesquecível Title Screem, essa que por sua vez tocava na tela de apresentação onde a ilha ficava girando e por sua vez aquele titulo gigante -YOSHI ISLAND - com efeito psicodélico se mexendo. Super Mario World 2: Yoshi Island talvez não ganhe o titulo de melhor jogo para Super Nintendo, mas seria uma injustiça minha dá uma nota menor para este clássico da franquia Mario e uma injustiça com minhas tardes saudosas no meu velho Snes. Mais um pequeno detalhe Raphael the Raven é o melhor chefe do game, por uma questão de afinidade mesmo.

NOTA: 10

Plataforma: SNES/ Super Famicon
Desenvolvedor: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Lançamento: 1995

Plataforma: PS One
Desenvolvimento: Squaresoft
Publicação: Squaresoft
Gênero: RPG
Lançamento: 2000

LEGEND OF MANA

POR LEON CLEVELAND

A MÁGICA DA MANA.

A série Mana não é novidade para nós, certo? Desnecessário dizer que consagrou-se no SNES com três excelentes jogos, um remake pra GBA, um inédito para DS e até um (meia-boca) pra PS2. Mas, quando se diz "Mana" logo se lembra do fabuloso jogo lançado para Playstation, Legend of Mana. RPG da Square (Sem -Enix ainda) de muito bom gosto, o game cativou jogadores e fãs da série Mana e é tido com um dos melhores jogos da série lançados até hoje. Por que? Nesse review você descobrirá!

ARTE LENDÁRIA, JOGO LENDÁRIO

O jogo é uma obra de arte digital, em todos os possíveis sentidos, é possível sentir isso em cada momento, em cada cenário, em cada personagem. Visualmente falando, o jogo já tira o fôlego de qualquer um, inclusive hoje em dia. Sprites super-detalhados, cheios de cor e vida e cenários muito bem desenhados, que conseguem passar o clima intendido (como por exemplo a Cidade de Lumina, Underworld...), inspirando o clima místico de Legend of Mana. Personagens criativos (alguém disse "Pinguins Piratas" aí?) e cativantes, monstros de todos os tipos prendem mais ainda os jogadores. Outro quesito que Legend of Mana se destaca é o som, mais específicamente as músicas. Composta pela brilhantíssima Yoko Shinomura, a trilha sonora é composta de maravilhas musicais, que variam do Metal ao Country, passando por composições caribenhas, épicas, clássicas e emocionantes contribuindo para o clima

LIBERDADE CRIATIVA É ISSO AÍ!

Legend of Mana não é linear. Apesar de possuir uma "storyline" principal, o jogo é dividido em inúmeras missões, onde em algumas delas, o jogador ganha artefatos, e aí que a liberdade, o grande charme do game, começa. Esses artefatos, quando colocados no mapa, se transformam nas cidades e áreas que podem ser visistadas e adivinha quem é que escolhe aonde por? Isso mesmo, você. Mas a liberdade não fica só na construção do mundo, é possível forjar suas armas e armaduras, fazer instrumentos que invocam as magias, montar seus Golens de Batalha através de uma infinidade de materiais. Além de equipamentos, é possível plantar e colher frutos, que podem ser usados como alimento para os monstros que podem ser domados ou até mesmo para colorir seus golems.

TO THE BATTLE!

O sistema de batalha de Legend of Mana pode ser resumido como "Simples, rápido, prático e eficaz". Totalmente em Side-Scrolling, as lutas são cheias de ação, graças ao sistema de combo, que dá liberade ao jogador de variar entre dezenas de ataques, skills (que vão do simples "dash" ao elaboradíssimo "Evade") e Especiais, que são cheios de efeitos de luzes e chamam bastante a atenção. Outro detalhe importante é que o jogo pode ser jogado por duas pessoas, sendo a segunda controlando um NPC (não tão NPC assim...) ou, se houver um segundo Memory Card no console com um save de Legend of Mana, pode jogar com seu personagem. Técnicamente falando, a jogabilidade é boa, respostas no tempo certo e não deixam a desejar em nenhum ponto.

NEM TUDO É PERFEITO

É realmente difícil achar algum defeito em Legend of Mana, mas, não impossível. A falta de linearidade do jogo acaba tornando-o muito difícil de entender e algumas missões e sequências de missões são realmente um saco. Outro defeito, sendo esse o mais grave deles, é IA de alguns pets, golens e NPCs, que ao invés de ajudar, atrapalham muito. Mas, são apenas pequenos defeitos em uma grandiosa e épica obra-prima.

NOTA: 9,5

ROLLCAGE

POR SAMUEL R. AURAS

Plataforma: PS One, PC
Desenvolvimento: Attention to Detail
Publicação: Psygnosis
Gênero: Corrida Arcade
Lançamento: 1999

Um gênero de games que já começou e provavelmente vai ficar permanentemente em alta é o de Arcade Racing, corridas de carro não exatamente muito realistas, ao contrário de Simuladores como Gran Turismo. Rollcage leva o conceito de Arcade Racing ao extremo: os carros são muito velozes, e os jogadores têm a disposição várias armas, como mísseis, escudos, portais, dentre outros tipos. As pistas são desenhadas de modo a conferir ao jogador inúmeras opções de corrida, seja andando pela estrada, pelas paredes ou pelo teto, ou até voando nas inúmeras rampas.

Os gráficos e qualidade sonora também são ótimos para sua época e para as limitações das plataformas – mesmo na versão de Playstation, o jogo até hoje agrada aos olhos, ao contrário de alguns jogos em 3D da época. Os efeitos de explosões, por exemplo, são muito bem detalhados, e as fases são bastante interativas com construções a serem destruídas, meteoros caindo e trens passando pelo meio do caminho requerem atenção e reflexos rápidos do jogador.

Outro ponto fortíssimo de Rollcage é o multiplayer. No Playstation o jogo fica limitado ao multiplayer local pela limitação do próprio console, mas a versão de PC permite tanto jogos locais como pela internet – ou até mesmo local e em rede simultâneos: você e um amigo jogam da sua casa, junto com outro amigo que mora do outro lado do país. Rollcage inclusive tenta inserir um modo Deathmatch meio envergonhado, com poucas opções, mas isto pode ser desconsiderado, já que é no modo de corrida que Rollcage brilha.

Com gráficos e efeitos sonoros ótimos, controles confiáveis, jogabilidade equilibrada e divertida, corridas imprevisíveis e design de pistas muito bem feito, Rollcage está entre os melhores jogos de Arcade Racing da história dos videogames, sem dúvida alguma.

E uma ultima dica: com o sucesso do primeiro, a desenvolvedora até continuou a série com Rollcage Stage II, mas não se engane: ao contrário do primeiro, este é uma bomba. Fique com Rollcage I.

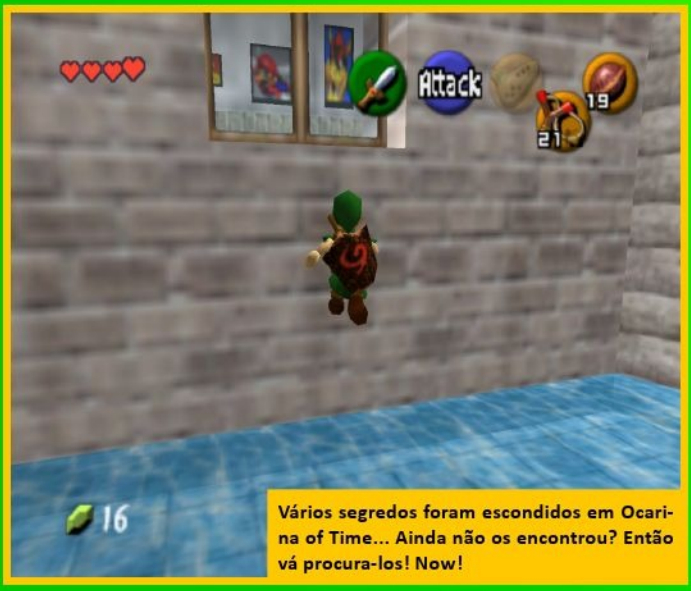
NOTA: 10

Ação, Aventura, RPG e o que mais você quiser. A primeira coisa a se perguntar quando fazemos um review de um jogo importante como Zelda: OoT é: Será que sou digno de citar ou tentar avaliar esta obra de arte? Não sei quanto a você leitor da Press Start! Mas isso foi o que veio em minha mente quando me propus a avaliar este jogo.

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

POR LEONARDO LOPES

Legend of Zelda: Ocarinha of Time pode ser considerado o divisor de águas de toda uma geração de games. Lançado em 1998 é tido como uma das obras máximas do mestre Shigero Myamoto. Muitos costumam citar Grand Theft Auto como o divisor de águas quando o assunto é mundo aberto, entretanto é impossível não achar que em Zelda que se encontra a fórmula, muito utilizada até os dias de hoje. O jogo possuía um mundo vivo, cheio de acontecimentos que se não observados com atenção passavam despercebidos. Coisas como: corrida de cavalos, pescaria, minigames espalhados por todos os cantos, missões secundárias para ganhar novos itens, caçadas interessantes e uma infinidade de coisas que fazem de Zelda um jogo capaz de prender o jogador por dias em frente a TV.



Vários segredos foram escondidos em Ocarina of Time... Ainda não os encontrou? Então vá procura-los! Now!

Os gráficos de Zelda: Ocarina of Time quando lançado causaram tanto ou até mais estardalhaço que Crysis. O jogo era rico em detalhes, cores vivas e um mundo aberto imenso cheio de acontecimentos. As animações eram ótimas, mesmo com personagens que não tinham nenhum tipo de expressão facial e apenas moviam as mãos ao falar. As animações eram muito além do que costumava ser visto na época e tudo era feito com gráficos do jogo, já que o Nintendo 64 não era o melhor console para se usar CGs.

A história pode até ser considerada clichê, mas a forma que é contada a transforma em um clássico. Outro ponto interessante são os acontecimentos secundários que davam um ar interessante ao jogo. Quantos não deixavam a história principal para passar o dia todo na pescaria, tentando bater o recorde nos minigames ou apenas passeando pelo vasto campo de Hyrule. E bota vasto nisso, Zelda:OoT tinha diversas localidades, tantas que as vezes ficávamos pensando "O que será que está acontecendo em Lost Woods enquanto estou no Lon Lon ranch"?

Cada dungeon possuia um design estilizado e único

Zelda era isso, um jogo que parecia envolver totalmente o jogador, como se fosse um mantra budista que nos deixava em transe após o new game. E por falar em canção, a trilha sonora de Zelda era um de seus maiores trunfos, músicas que passavam por todas as fazes e estados emocionais de seu protagonista. Canções antológicas como: Song of the Storm, Zelda's Lullaby, Lost Woods que deixaram uma imensidão de fãs.

Em resumo, Legend of Zelda: Ocarina of Time era e ainda é um jogo que sabe como ninguém colocar em prática a idéia de que jogos são arte, e que mentes criativas são capazes mudar a forma como algumas coisas são vistas. Assim foi com a música e seus gênios, da mesma forma com o cinema e seus diretores e atores que mudaram a forma de pensar de toda uma geração de espectadores e seguindo esse pensamento, porque não podemos dizer que alguns jogos têm o poder de nos emocionar, nos fazer rir, ou até mesmo chorar.

Legend of Zelda mudou minha forma de ver os jogos e tenho certeza que de mais um número incontável de seguidores por todo o mundo. ara os que não jogaram e acham que isso é apenas um discurso Ista, façam um favor a si mesmos e se dêem essa chance de ver um dos melhores exemplos de como os games podem mudar a vida de algumas pessoas. E para finalizar, vocês devem estar se perguntando "Por que o review saiu sem uma nota? Será erro da equipe de diagramação?" Não, não meu caro. Apenas se ponha em meu lugar e tente dar uma nota para esse jogo. Você chegara à conclusão assim como eu que há coisas em nossas vidas que jamais poderão ser resumidas com números ou poucas frases.

Plataforma: Nintendo 64
Desenvolvimento: Nintendo
Publicação: Nintendo
Gênero: RPG/Aventura
Lançamento: 1998

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

NOTA: 8,0

Márcio Fraga: **Única aventura de Kirby no N64, aqui é possível absorver sete tipos de habilidades dos adversários e pela primeira vez na série é possível mesclar duas para criar um novo efeito! São elas: Fogo, Pedra, Gelo, Bomba, Espinho, Faísca e Lâmina. Duas habilidades iguais podem ser combinadas para um efeito mais devastador, e duas diferentes geram um efeito completamente novo! No total são mais de 30 poderes únicos! A jogabilidade é 2,5D, ou seja, movimentação 2D e gráficos 3D. Na prática esse jogo é tão bobo quanto Yoshi´s History, pois com a combinação certa de habilidades pode-se chegar até o final de uma fase com o simples apertar de um botão! Mas o que diferencia essa franquia, e onde fica toda a diversão, é descobrir qual combinação ideal para derrotar cada chefe e para descobrir todos os segredos do jogo. Altamente recomendado, entretanto, se jogos com baixo desafio não lhe agradam, diminua dois pontos da nota.** Os minigames para 04 jogadores também são interessantes e necessários, aumentando o replay value do game!

Veja mais em:
http://www.youtube.com/watch?v=vw9RS8j_ui0

Plataforma: Nintendo 64
Desenvolvimento: HAL Laboratory
Publicação: Nintendo
Gênero: Plataforma
Lançamento: 1995

F1 GRAND PRIX CHAMPIONSHIP

NOTA: 9,0

Don Vagner: **Hoje, poucos jogos de F1 nos passam uma boa sensação de como é participar de uma corrida de verdade. Tirando um ou outro jogo para computadores nas gerações passadas, éramos carentes de bons jogos do gênero nos consoles de mesa. Contudo, F1 Grand Prix Championship apareceu no Nintendo 64 abusando de todo o potencial do console. Com exceção de um piloto da Williams, todos os pilotos da temporada 98 estão no jogo. Igualmente, todas as pistas estão retratadas fielmente e como bônus, temos a belíssima pista do Havaí cheia de vulcões em erupção. Gráficos, som e jogabilidade estão excelentes, mas o único ponto negativo do jogo é a sua dificuldade, ou a falta dela. Com pouco treino, dificilmente você chegará longe das primeiras posições.**

Plataforma: Nintendo 64
Desenvolvimento: Paradigm
Publicação: Video System
Gênero: Corrida
Lançamento: 1998

BATEN KAITOS ORIGINS

Plataforma: GameCube
Desenvolvimento: Tri-Crescendo / Monolith Soft
Publicação: Nintendo
Gênero: RPG
Lançamento: 25/09/2006

Jay Santana: Se você nunca tocou em um controle de Gamecube em sua vida, provavelmente estará lendo algo parecido com japonês em Braille sobre o texto, mas se adora um bom RPG não pode deixar de tirar o pó do querido cubo da Big N e começar a agora mesmo a jogar Baten Kaitos. Porém, hoje falarei de seu segundo titulo, Origins se passa 20 anos após o primeiro BK. Totalmente revolucionário e inovador, esse game tem a assinatura dos criadores de Xenosaga; Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean. Em Origins você entra na pele de Sagi, um assassino que parte em uma jornada para investigar estranhos acontecimentos em seu continente, e claro, não estará sozinho nessa aventura, pois além de novos personagens terá companhia dos antigos companheiros de BK em seu grupo, porém 20 anos mais novos, alguns será possível reconhecer de cara, outros levaram um certo tempo.

BK foi muito criticado por seu complexo sistema sobre Magna Cards, cartas que são usadas em praticamente tudo no jogo, nas batalhas inclusive. Porem em Origins a Monolith resolveu amenizar um pouco esse sistema. Em primeiro lugar, agora o seu deck é compartilhado por todos os integrantes do grupo, isso ajuda e muito na formação dele, diminuindo a demora na hora de criar uma estratégia sobre o uso das cartas. Outro fator que foi radicalmente melhorado foram os combos, antes era preciso que o jogador usasse de diversas maneiras de se formar um combo utilizando a numeração das cartas e causar um dano maior no inimigo, agora Origins exige apenas que o jogador use as cartas em seqüência numérica, formando um combo que pode ou não ser finalizado por um ataque especial.

Rely Combos também foram adicionados, agora, assim que se termina o combo de um personagem, o outro pode dar continuidade tornando o maior e infringindo o maior numero de dano ao oponente. Pensando nessas novas possibilidades a Monolith resolveu mexer na barra de MP dos personagens, a cada ataque normal a barra se enche e quando completa o personagem entra em "Burst Mode" e poderá usar e abusar de certos combos sem drenar seu MP por tempo limitado, fazendo com que cada batalha fique muito mais estratégica e um pouco de raciocínio rápido será sempre bem vindo. Fora das batalhas elas irão ser usadas para adquirir novas habilidades, alem de presença forte nos puzzles e quests.

O resto é mais do mesmo, o jogo ainda se passa por cenários pré-renderizados, os personagens continuam em 3D e seu personagem sempre se referirá a você como a "alminha camarada" que o ajuda com opiniões sobre como ele deve agir e quais decisões tomar durante o desenrolar da historia. Motoi Sakuraba continua com a batuta erguida nessa continuação e sua trilha épica cai como uma luva em cada novo cenário e mudança de eventos.

Baten Kaitos em Árabe Significa *"Ventre do Monstro Marinho"* além de ser uma estrela da constelação Cetus. PS! também é cultura!

Se você é um amante de RPGS como eu, é uma refeição de prato cheio, mesmo que o sistema seja lá meio complicado (o que realmente é) não te impede de dominá-lo em pouco tempo e te garanto que e pouco tempo nem se lembrará do porque o odiava. Deixe o receio de lado e aproveite um dos poucos Bons RPGS que o Gamecube tem a oferecer.

NOTA: 9,0

POR MÁRCIO S. FRAGA E LEONARDO LOPES

REWINDER!

Séries clássicas, grandes histórias. Descubra o que o tempo fez com jogos que marcaram nossas vidas

PUNCH-OUT!!

Depois de uma estréia de sucesso e uma campanha triunfal o tempo já demonstrava seu poder de desgaste. A queda na carreira parecia inevitável, o nocaute através dos novos pesos pesados no ringue era iminente. Já existia um burburinho entre os especialistas de que o sucesso do passado não seria suficiente para livrar esse campeão. Mas a persistência associada a criatividade levou esse vencedor de volta ao topo, todos estão atônitos com o seu retorno como número um.

Aparentemente o parágrafo anterior relata o histórico da carreira do fictício Rock Balboa ou do lendário lutador de boxe americano George Foreman. Mas trata-se na verdade da história de uma pequena produtora japonesa de cartas de baralho fundada em 1889 que tornou-se a mais importante e cultuada empresa de entretenimento eletrônico da atualidade, a Nintendo.

De todas as séries clássicas da Nintendo uma esteve em evidência apenas na era de bonança da empresa, Punch-out!!, um game de boxe que exprime de forma brilhante a máxima:

"Às vezes, não é bom fazer as coisas muito realistas, pois o videogame fica muito difícil de jogar... em um game as coisas devem ficar mais fáceis."
Shigeru Miyamoto

ROUND 1 - A ESTRÉIA

Em 1984 a Nintendo lança Punch- Out!! no formato arcade e para Game & Watch, seu primeiro portátil. Desenvolvido por Genyo Takeda, responsável pelo departamento técnico de design de hardwares da Nintendo e futuramente idealizador do massificado direcional analógico que estreou no Nintendo 64. O primeiro jogo da série possui 6 levels e introduziu alguns dos personagens mais carismáticos como Glass Joe, Piston Hurricane, Bald Bull e Mr. Sandman. Característica básica da série cada adversário apresenta um ponto fraco específico, identificar e tirar proveito dessa vantagem é fundamental para avançar no game.

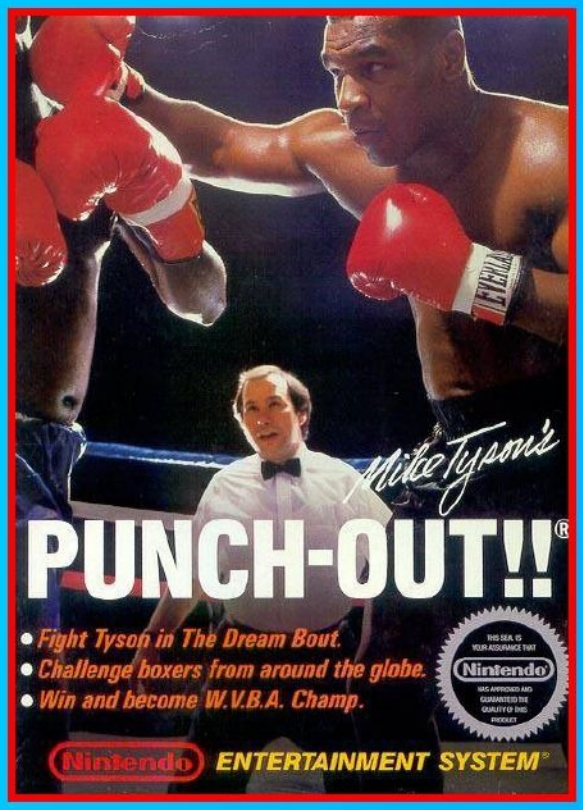
O jogador assume o papel de um lutador semi-transparente visto de costas, facilitando a visualização do adversário. Eram apenas 3 botões, jab direito, jab esquerdo e ao acertar determinada quantidade de golpes ativava-se o terceiro botão, o cancho (uppercut) golpe mais potente do jogo! Para controlar a altura dos golpes, da defesa e as esquivas laterais bastava utilizar o direcional. Simples, funcional e viciante.Entretanto a jogabilidade ainda era limitada, com poucas opções de esquiva e contra ataques.

A sequência dos arcades, Super Punch- Out!!, chegou em 1985 sem muitas novidades, usando um arcade semelhante com duas telas, a de cima para estatísticas do jogo e a de baixo com a ação em si. Nessa versão é introduzida a esquiva rápida, ou "Duck", permitindo ao jogador escapar dos golpes especiais fulminantes e indefensáveis dos adversários. Uma versão modificada com personagens exclusivos, com o título e nome de alguns dos personagens originais diferentes foi lançada para os computadores Commodore 64, ZX Spectrum e Amstrad CPC. Com o título de Frank Bruno's Boxing, o game foi exclusivo para do mercado europeu e não teve a participação da Nintendo em seu desenvolvimento.

No mesmo ano é lançado o único spin-off (jogo original, mas inspirado em outro já existente) da série, Arm Wrestling, arcade de "quebra de braço". São cinco levels, onde o jogador deve mover o direcional para direita e esquerda assim que o adversário fizer uma careta engraçada. É fundamental usar o peso do corpo para forçar o braço do oponente e surpreendê-lo, ao mesmo tempo em que se pressiona o único botão loucamente para aumentar sua força e chance de vitória.

ROUND 2 - A ASCENÇÃO

Como já era esperado o sucesso chega aos consoles tradicionais, Mike Tyson's Punch-Out!! para NES em 1987. Pela primeira vez temos um protagonista próprio, Little Mac, que enfrenta o desafio de vencer o famoso lutador americano no final do game. O "pequeno" Mac ganhou esse nome devido ao fato da limitação técnica do NES impedir a aplicação de algum efeito de transparência no personagem, obrigando os desenvolvedores a "esticarem" os adversários facilitando sua visualização, Mac enfrentava oponentes gigantes, literalmente. Fez tanto sucesso que Mike Tyson foi eleito pela revista americana GamePro como um dos maiores vilões dos games de todos os tempos. O site Gamespot consagrou a versão do NES como um dos melhores games da história. Os mais de 60 milhões de NES vendidos mundialmente ajudaram a tornar a série ainda mais popular.



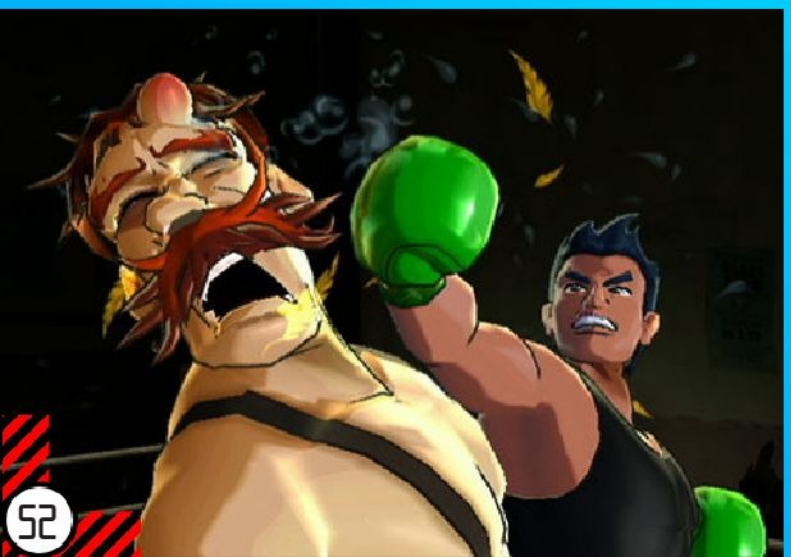
A versão do NES era compatível com a Power Glover, arquétipo do que seria o Nunchuk no futuro, e com o U-Force que era equipado com sensores infravermelhos perpendiculares para traduzir os movimentos manuais do jogador numa linguagem identificável pelo jogo. Ambos objetivavam que o jogador desferisse golpes no ar para realizar os socos no game, mas devido à tecnologia arcaica empregada não obtiveram sucesso.

Depois que a licença de uso da imagem e nome de Tyson ter expirado, na verdade muitos alegam que não havia mais interesse da Nintendo em renovar o contrato devido à acusação de estupro que Tyson estava sofrendo, em 1990 a Nintendo relançou o game com o título de Punch-Out!! featuring Mr. Dream, simplesmente substituindo a personalidade polêmica por esse personagem fictício. Anteriormente o jogo teve uma versão japonesa com o título simplificado para Punch-out!!, que trouxe Super Macho Man da segunda versão arcade de volta como último boxeador. Entretanto, devido ao nome Mike Tyson ter contribuído significativamente nas vendas, a versão americana foi localizada no Japão.

Sete anos depois temos Super Punch-Out!! para SNES, um dos consoles mais venerados da história. Mais uma vez a clássica jogabilidade pouco foi modificada, mas temos uma evolução gráfica sem precedentes. Cores vivas como nunca, sprites enormes, efeitos especiais de transparência usados pela primeira vez e uma resolução mais precisa.

ROUND 3 – A QUEDA

Após a era SNES, a Nintendo amargou a perda do cinturão de líder em vendas mundiais de videogames. Primeiro por um nocaute técnico que o N64, muito mais poderoso, sofreu do débil PlayStation, devido à insistência da empresa em não adotar o CD como mídia padrão, depois um nocaute desferido pelo PS2, que conquistou o mundo e consolidou a liderança da Sony na indústria de games, a Nintendo estava prestes a beijar a lona. Nesse período a série de boxe caiu no esquecimento, nem mesmo os portáteis receberam um jogo da franquia.



ROUND 4 – O RETORNO

Apenas com o Wii é que Little Mac retorna ao ringue e pela primeira vez um multiplayer simultâneo está presente. Com os mesmos comandos que garantiram tanto sucesso, agora é possível utilizar os sensores de movimento do Nunchuk e Balance Board para imergir ainda mais em sua jogabilidade, oferecendo inovação e nostalgia simultaneamente. Finalmente temos a estréia dos gráficos 3D, com efeitos cartunescos e animações hilárias impressionantes, reforçando ainda mais o humor típico da série.

O lançamento de Punch-Out!! do Wii é mais do que um simples remake da série de boxe mais divertida já criada, é um tributo que simboliza o retorno da Nintendo aos seus dias de glória! É uma demonstração concreta que com criatividade o clássico pode se renovar e reinventar, e com determinação e experiência uma empresa que começou como uma loja de baralho pode desafiar e nocautear gigantes da bilionária indústria mundial do entretenimento.

PUNCH-OUT!!

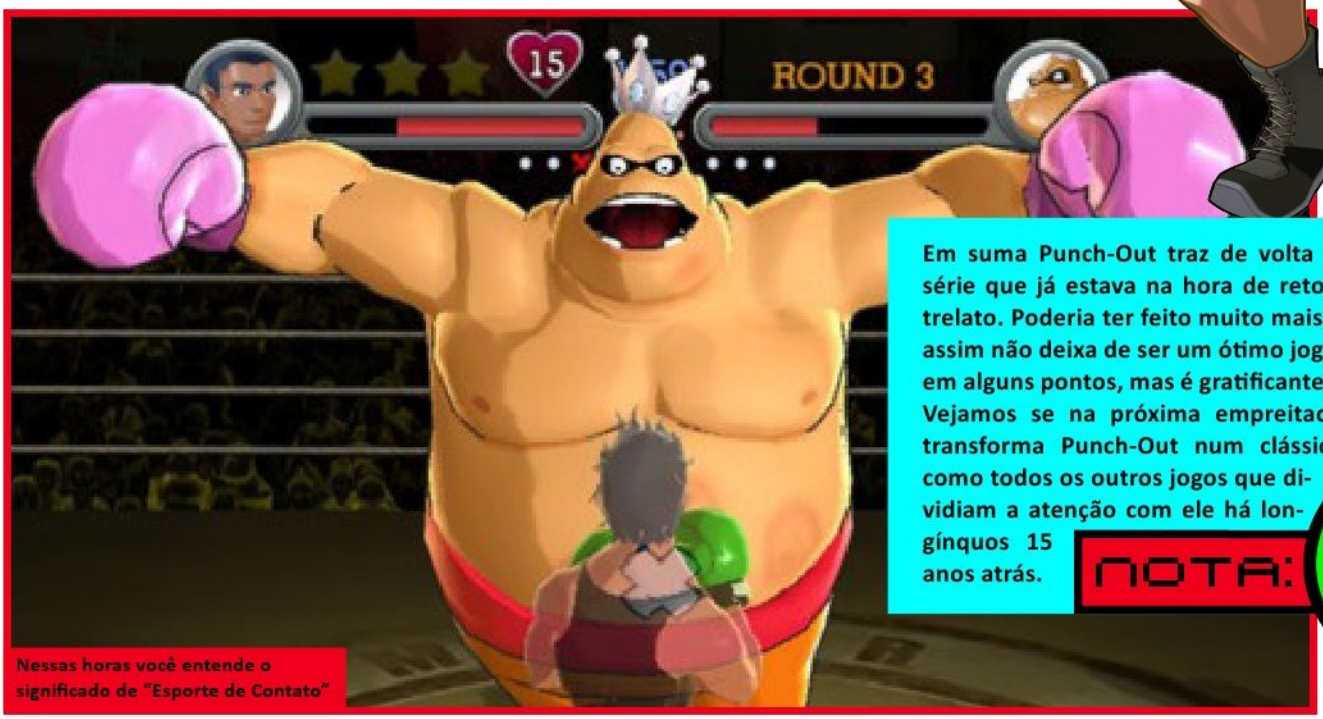
Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Nintendo
Publicação: Nintendo
Gênero: Luta
Lançamento: 2009

Leonardo Lopes: **Punch-Out é um bom exemplo de como reviver ótimas franquias do passado de forma inteligente sem deixar o jogo com aquela cara de quinquilharia. Após um hiato de 15 anos a série retorna ao Nintendo Wii cheia de glamour, com um "Q" de clássico. A primeira coisa a se observar é o já óbvio modo de controle do jogo. Para desferir os golpes no jogo, basta apenas socar o ar com o wii remote e o nunchuk, o que requer um mínimo de coordenação motora. Para a esquiva é necessário utilizar o direcional analógico do nunchuk. É importante ressaltar que o jogo tem uma linha de evolução gradativa e nos estágios finais fica quase impossível ganhar lutas sem um bom jogo de corpo, não sendo suficiente mexer os controles como uma dançarina de funk na velocidade cinco! Ainda mais se o game for jogado com a adição da balance board (que na verdade não tem um bom reconhecimento de movimentos).**

Outro ponto que merece atenção em Punch-Out são seus belos gráficos e animações. Cada lutador possui detalhes próprios que o torna único e extremamente engraçado. Humor é o que não falta aqui. A começar pelo visual em cel-shading o que deixa o game muito mais colorido e divertido. A cada golpe desferido, os lutadores têm reações distintas além de provocações muito bem boladas que faz com que o jogador caia na gargalhada. Alguns detalhes que são importantes para o desenvolvimento no modo carrer dão um charme ao jogo como certos trejeitos dos lutadores antes de desferir os golpes, deixando assim um bom espaço de estratégia ao jogador.

A trilha sonora é boa, com músicas que fazem jus ao game, assim como efeitos sonoros muito bem bolados para o jogo. Porém, assim como em muitos casos de franquias ressuscitadas Punch-Out peca pela falta de novidades, deixando a fórmula do sucesso apenas pelo reconhecimento de seus antecessores. O jogo poderia trazer um pouco mais de conteúdo, modos de jogo, ou pelo menos um pouco mais que treze lutadores, já que rapidamente isso o torna um pouco cansativo.

Outro ponto negativo é o multiplayer, básico ao extremo e principalmente, sem um modo online. Deixando o combate para dois jogadores em uma tela dividida na vertical que tira todo o tesão pela disputa. O único ponto positivo é um modo que transforma o jogador num brutamonte em certos momentos, o que deveria ter sido adicionado à carreira principal.



Nessas horas você entende o significado de "Esporte de Contato"

Em suma Punch-Out traz de volta uma ótima série que já estava na hora de retornar ao estrelato. Poderia ter feito muito mais, mas ainda assim não deixa de ser um ótimo jogo, que peca em alguns pontos, mas é gratificante em outros. Vejamos se na próxima empreitada a Big N transforma Punch-Out num clássico como todos os outros jogos que dividiam a atenção com ele há longínquos 15 anos atrás.

NOTA: 8,5

PATAPON

Plataforma: PSP
Desenvolvimento: SCEI
Publicação: Pyramid
Gênero: Musical/Estratégia
Lançamento: 2008

Pata, pata, pata, PON!

Leonardo Lopes: Por vezes a máxima: "Não julgue o livro pela capa" pode e deve ser aplicada no nosso cotidiano. Esse foi o primeiro pensamento que tive ao passar do primeiro estágio de Patapon, não é a toa que os sábios tibetanos costumam dizer que a genialidade se encontra na simplicidade. Chega a ser incrível e ao mesmo tempo temerosa a forma que Patapon envolve o jogador. Para os caçadores de mensagens subliminares de plantão é impossível não se pegar viajando nos efeitos sonoros e trilha de Patapon e cinco minutos depois estar comentando com os amigos pelo MSN que esse jogo é uma obra de satã tamanha a forma que ele prende e faz com que os hinos de guerra "patapônicos":

PATA-PATA-PATA-PON (esse para fazer com que o exército se mova para frente) e PON-PON-PATA-PON (esse por sua vez, o de ataque) sejam cantarolados de forma idiota pelo jogador no meio de um ônibus de volta para casa após um dia de trabalho.

Patapon prima pela sua genialidade e inovação. Cada detalhe do jogo parece ter sido divinamente planejado, assim como milimetricamente executado. Os gráficos são simples, porém são mais que suficientes para transmitir tudo que o jogo passa ao jogador. Detalhes muito interessantes podem ser observados por jogadores mais atentos, como a forma com que cada patapon se movimenta na tela, como eles reagem após receberem algum golpe e até mesmo quão tragicômico é o momento em que eles morrem.

Mas infelizmente nem tudo são mar de rosas, e Patapon tem um pequeno defeito que na singela opinião deste que vos fala o faz perder o direito à nota máxima. Após algumas horas de jogo, diversas batalhas vencidas e upgrades no seu exército o game pode se tornar um pouco repetitivo, fazendo com que a sede insaciável por mais uma fase acabe sumindo aos poucos.

Só em Patapon você encontra uma árvore DJ Mestre em "beatbox"

Patapon é um jogo que merece ser degustado com parcimônia para que não se torne algo comum e perca o charme que ele conquista no início.

NOTA: 9,0

GUITAR HERO SMASH HITS

Plataforma: Multi
Desenvolvimento: Beenox Studios
Publicação: RedOctane
Gênero: Musical
Lançamento: 2009

Don Vagner: **"Caça-níqueis!" Essa é a primeira coisa que vem à mente de muitos gamers quando aparece uma nova versão de um jogo de sucesso. Mas este Guitar Hero é diferente. Só o fato de podermos jogar as músicas antigas com todos os instrumentos já vale a compra do disco. Os gráficos e jogabilidade são os mesmos do 4º jogo. A novidade aqui fica por conta do sistema de pontuação. Agora não basta apenas terminar a música, quanto melhor a sua performance na música, mais estrelas -de um total de cinco- você conquista e conseqüentemente vai abrindo mais musicas. Pode não ser uma inovação, mas da um pouco mais de gás à série no Playstation 2. Os cenários são outros destaques. Localidades como o Grand Canyon, Egito, Pólo Norte e Floresta Amazônica, entre outros, marcam presença. Ao todo são 48 musicas selecionadas dos três primeiros Guitar Heros mais a edição especial dos anos 80. Thunderkiss'65, Killer Queen, Rock and Roll All Nite, Smoke on the Water e Monkey Wrench do Foo Fighters são algumas delas. Senti falta de algumas musicas, como por exemplo, One e Number of the Best, mas quem sabe elas não apareçam em uma próxima coletânea.**

NOTA: 9,0

KINGDOM OF PARADISE

Plataforma: PSP
Desenvolvimento: Climax Entertainment-
Publicação: SCEA
Gênero: RPG
Lançamento: 2006

Jay Santana: **O PSP tem bons RPGs pra dar e vender, e KOP é prova disso. Chamado de Tenchi no no Japão e Key of Heaven na Europa. O jogo é totalmente ambientado em um mundo onde a força é a lei e tem como inspiração a cultura chinesa de artes marciais e de técnicas com espada. É um RPG bem "estilo livre", sem telas de batalhas ou tutoriais de luta, encontre o inimigo, levante a sua espada e caia pra dentro, sem meio termo. KOP é marcado pela estréia da Climax no PSP, quem é dos tempos do MegaDrive deve ter ouvido falar de "Shining in the darkness", "Shining Force" e "Landstalkers", todos títulos dessa empresa. O jogo possui nove continentes controlados por 5 grupos de guerreiros, representados por escolas de artes marciais. Um líder absoluto, possuidor da espada sagrada, controla cada um dos grupos que mantém o equilíbrio de forças de Ouka, o mundo em questão. E a influência chinesa não para por aqui, cada uma das escolas tem seu nome proveniente de criaturas da mitologia chinesa tais como, Gembu (escola do norte), Seiryu (leste), Suzaku (sul), Byakko (oeste) e Kirin (centro).**

Você é Shimbu, um antigo guerreiro do estilo Seiryu, que acabou sendo banido por má conduta e decide treinar por conta própria. Aqui começa a sua jornada, aprender cada uma das técnicas de Ouka e ser o maior guerreiro. Os movimentos lembram muito o Kung Fu e cada uma das mais de 150 técnicas espalhadas pelo jogo pode ser conseguidas através de pergaminhos encontrados em quests. Existem também algumas técnicas especiais que usam do seu "Ki" para serem liberadas e assim usar os elementos da natureza para fortalecer seus ataques. Kingdom Of Paradise é um RPG que sabe aproveitar ao máximo as capacidades gráficas do seu PSP além de ter uma jogabilidade que combina com a casualidade dos portáteis. Jogo que merece pelo menos alguma atenção.

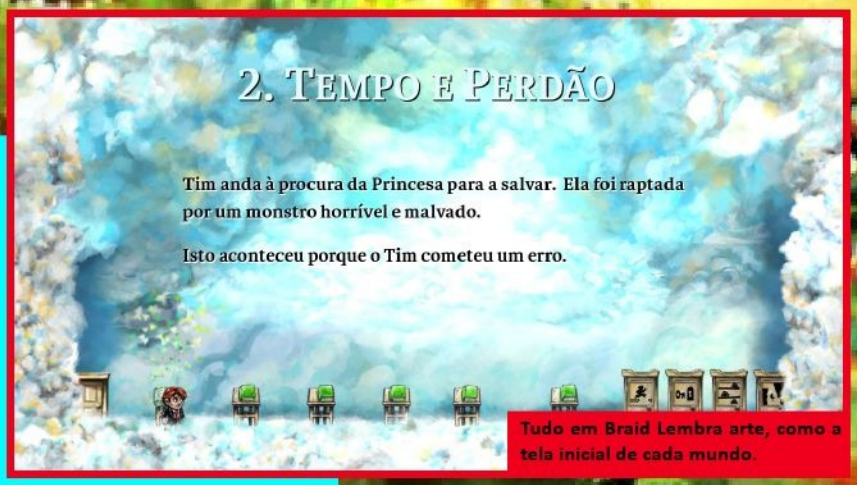
NOTA: 8,5

BRAID

POR SAMUEL R. AURAS

Plataforma: Xbox360, PC
Desenvolvimento: Number None
Publicação: Number None, Microsoft Game Studios
Gênero: Puzzle, Plataforma
Lançamento: 06 de Agosto de 2008

A velha fórmula dos games de plataforma que fizeram história – dentre eles o supremo Super Mario – retorna em Braid, redefinida com maestria. Braid é um game que usa a mesma premissa básica de vários jogos do estilo: é separado em mundos e fases dentro destes mundos. O personagem Tim controlado pelo jogador pode andar, correr, pular, ativar mecanismos, subir escadas, enfim, tudo o que é de praxe em jogos de plataforma. O objetivo de Braid, porém, não é simplesmente chegar ao final do cenário, e sim coletar itens – peças de quebra-cabeça – espalhados pelos mundos. Pode-se dizer que Braid faz parte de dois gêneros: os puzzles e os jogos de plataforma, já que cada peça requer que o jogador resolva algum tipo de desafio ou enigma. Isso culmina nas oito estrelas que podem ser coletadas ao decorrer do jogo – estrelas que vários dos jogadores nem percebem que existem, de tão difíceis de serem encontradas.



Tudo em Braid Lembra arte, como a tela inicial de cada mundo.

Parece um quadro em aquarela mas é só uma fase do jogo. Lindo não?

A qualidade gráfica e sonora de Braid é incontestável. Os cenários são lindos, detalhadíssimos, e a trilha sonora encaixa cada uma das fases do game. Não há muito que comentar aqui, é ver por si mesmo e concordar.

O grande diferencial de Braid é o número de possibilidades criadas ao se adicionar a manipulação do tempo. Cada uma das sessenta peças de quebra cabeça que o jogador tem que coletar requer o uso da manipulação do tempo para que sejam alcançadas. Além disso, cada mundo do jogo possui um tipo diferente de manipulação do fluxo temporal, que vão desde a básica volta no tempo – conceito inspirado de Prince of Persia: The Sands of Time, segundo o próprio desenvolvedor Jonathan Blow – até coisas muito mais complexas, como a mecânica do quarto mundo, que é de dar nó na cabeça de qualquer jogador. Braid é um game em que se pode dizer que o jogador tem total liberdade sobre a quarta dimensão: o tempo.

Braid brinca com o conceito de tempo não só no jogo em si, mas na cabeça dos jogadores. O game possui várias referências aos antigos games de plataforma, trazendo a nostalgia aos jogadores mais experientes, e mostrando aos mais novos que os games antigos também podem ser muito bons Braid também possui aspectos mais ocultos, que apenas os jogadores mais atentos conseguem perceber, mas estes eu não vou mencionar a fundo, porque descobrir cada um deles sozinho é uma das melhores partes deste game. Mesmo sendo fã de carteirinha de Braid, percebo, sim, algumas falhas. A maior delas, destacada por vários reviews ao redor do mundo, é a duração do jogo. Depois que o jogador termina o jogo uma vez não há motivo para rejogar: os enigmas são os mesmos, e nenhum desafio é acrescentado. Depois do término do jogo, é liberado um modo de Time Attack, mas nada além disso. Sim, existe um segundo final para o jogo, mas para isso é necessário coletar todas as oito estrelas, e muitos jogadores – eu me incluo aí – não têm a paciência necessária para tal, já que as localizações delas são bem complicadas, as pistas são escassas, e uma das estrelas é facilmente perdida, e só poderá ser conseguida num segundo jogo caso isso aconteça.

Enfim, com gráficos e trilha sonora maravilhosos, jogabilidade original e desafiadora, e longevidade não lá muito grande, Braid é um ótimo jogo, mas que infelizmente termina em um ou dois fins de semana. O preço do jogo é baixo, e sua distribuição é totalmente digital, então vale a pena comprar e experimentar este que é um clássico inesperado que aparece poucas vezes em cada geração.

NOTA: 9,0

PROTOTYPE

POR RODRIGO "IHMO" CASTRO

O jogo mais recente da Activision coloca você no controle de Alex Mercer, um sujeito que após acordar em um necrotério, descobre que tem estranhos poderes, mas que perdeu a memória e esqueceu de todo o seu passado. Todo o jogo se passa numa réplica de Manhattan, mas com algo bem diferente da maioria dos jogos mundo aberto até agora: A cidade é de fato movimentada. Você vê carros e mais carros em congestionamentos, e centenas de pessoas andando pelas ruas no centro da cidade. E você interage com eles da forma que preferir. Um pedestre pode ser consumido para regenerar parte de sua energia, um carro pode ser arremessado ou utilizado como um "escudo" contra fogo inimigo... Escolha suas possibilidades.

Plataforma: PS3/Xbox360/PC
Desenvolvimento: Radical Entertainment
Publicação: Activision
Gênero: Ação/Sandbox
Lançamento: 2009

Abater Helicópteros com um soco? Isso não é nada para o Alex

HISTÓRIA

Apesar do que era dito há um tempo atrás a respeito da história do jogo, ela não é genérica, e é apresentada de um jeito bastante interessante: A Teia de Intriga. Sempre que você consome alguém que sabe algo a respeito do que está acontecendo no jogo, você rouba as memórias e elas passam pra você em "flashes". Cada flash conta um pedaço da história, e o resto fica a cargo das missões principais. É uma trama bem interessante, apesar de ser um tema já um tanto gasto (armas biológicas e infecção viral que muda o ser humano).

MOVIMENTAÇÃO

Alex também aparenta ser um ávido praticador de parkour (ou é o que parece). É fácil identificar isso em seus movimentos pela cidade, quando ele salta sobre um carro ou pega apoio em uma parede para pular mais alto. Mas esqueça essa de dar só uns saltinhos e uns passinhos na parede: Aqui é diferente. Você correrá o quanto quiser pela parede dos prédios (mas pode escalar calmamente também), dar saltos absurdos e pode inclusive pairar pelo ar, por alguns segundos. Tudo isso é muito simples de fazer, usando apenas uma combinação de dois botões para cada tarefa. Além de funcionar de forma natural, o jogo já reconhece o seu movimento e se adapta pra tal situação. Correr pela parede de um prédio se faz da mesma forma que correr no chão: Apertam-se os mesmos botões, o jogo reconhece quando sua intenção é subir a parede e faz o resto do trabalho. O mesmo vale para saltar os obstáculos, como os carros por exemplo.

MISSÕES

Aqui é onde o jogo começa a falhar. Algumas missões são um tanto maçantes e repetitivas, passando uma sensação de "já vi muito isso em algum lugar". Outras são um tanto estranhas, meio sem sentido. E pra piorar, são poucas, tornando o jogo bastante curto. Ouvi dizer que dá pra terminar o modo principal em 8 horas, caso seja ignorado todo o resto.

GRÁFICOS

Parecem mais gráficos da geração passada. Em certas aproximações, ficam visíveis vários polígonos, tirando um pouco da imersão do jogo. Talvez isso seja justificado devido a quantidade de objetos que aparecem ao mesmo tempo na tela, mas ainda assim não deixa de ser um problema.

Oba! Chefe na area. Sorte minha estar com o meu sapato de chutar bundas

Curiosidade: A DC Comics e a Sierra fecharam uma parceria e Prototype sairá também para os quadrinhos. Os primeiros números falam a respeito de como tudo começou, deixando o protagonista do jogo um pouco de lado. Mas quem sabe ainda não há chance de uma troca de "elogios" com o Homem de Aço?

Barbarise com Alex, aqui vale tudo, até pisar na garganta.

COMBATE E PODERES

Aqui é onde o jogo brilha. Além de ser superforte e aguentar tiros e até mísseis, Alex é capaz de mudar de forma e transformar seus braços em armas. Cada uma com suas peculiaridades e vantagens sobre determinado tipo de inimigo, sendo cinco ao todo. É possível também usar as armas dos inimigos. Rifles, bazucas, lança granadas... Não os subestime. Eles podem ser muito úteis, dependendo da situação. Mas se quiser realmente espalhar o caos, tente se disfarçar como um militar e chame um bombardeio aéreo. Letal contra qualquer inimigo. Alex também dispõe de poderes defensivos, que podem fazer a diferença em momentos cruciais. O escudo, que aguenta danos menores e pode ser utlizado para atropelar os inimigos, mas quebra caso você receba um ataque muito forte (um míssil, por exemplo). E a armadura, que reduz grande parte de todo o dano causado. Porém, devido ao seu peso, restringe os movimentos do personagem. É uma questão de saber quando utilizar. O sistema de combate é simples: Com um botão, você trava o foco em um alvo. A câmera centralizará nele (caso você esteja bem perto), e todos os seus ataques serão direcionados a ele, mas ainda podem acertar os outros alvos caso estejam muito próximos. Esse esquema de "mira" não é uma necessidade, mas facilita muito as coisas no meio de uma situação extremamente caótica.

Nunca joguei antes um jogo mundo aberto tão divertido. Apesar de alguns sérios defeitos, o jogo diverte bastante. Mesmo depois de terminar o jogo, o seu save ainda estará lá e você pode continuar jogando no melhor estilo Free Roam, completando os eventos, coletando os itens especiais e pessoas para terminar a teia de intriga, ou simplesmente andando pela cidade destruindo tudo o que há pela frente. É um jogo muito bom, que poderia ser melhor, mas ainda assim continua sendo excelente. Vale a pena ser jogado, mesmo para quem não gosta muito do gênero.

NOTA:

F.E.A.R 2: PROJECT ORIGIN

POR FABRÍCIO PAZ

F.E.A.R é uma série que levanta diferente tipos de discussões entre os gamers de todo mundo. Muitos não gostam mesmo e estão saturados do estilo FPS, outros não têm coragem de jogar e alguns, simplesmente, o idolatra por causa da mistura ação/terror que o jogo proporciona. Para aqueles jogadores que curtem passar um "medinho", F.E.A.R 2 Project Origin é um prato cheio. A história do game é uma continuação direta do original, fazendo assim com que jogadores mais veteranos sintam-se em casa. O protagonista desta vez é o soldado da Força Delta: Michael Becket, de uma equipe designada para prender Genevive Aristide, presidente da Armacham Technology, que é responsável pelos acontecimentos do jogo original relacionados a Alma. A diretoria da Armacham Tecnology sentindo-se ameaçada com o vazamento de informações e prevendo a captura de Aristide manda um grupo de mercenários para assassiná-la. Com isso a equipe de Becket se encontra em meio ao fogo cruzado.

As aparições de alma neste jogo estão mais constantes, levando a momentos de tensão e vários sustos. É bom sempre ficar esperto, pois a maioria das cenas são interativas e se não mandar bala, pode acabar levando um belo game over. Os sons do jogo são muito bons, dando noção de espacialidade ao jogador. Se algo é derrubado ao fundo, você poderá saber a direção de acordo com o som. Algo bastante útil em um jogo de terror/ação apesar de não ser uma novidade nos jogos atuais.

Os gráficos seguem o padrão do jogo original, com muitos detalhes e muitos shaders, cenários bem construídos e paredes que se quebram com os tiros e explosões. Muitos não gostaram da "granulação" existente no gráfico, mas isto da uma sensação de que a qualquer momento vamos deparar com cenas geradas pelos ataques psíquicos de Becket ou mesmo por aparições de Alma. Enfim, F.E.A.R 2 fez um trabalho decente com relação aos gráficos, seguindo os padrões atuais.

A jogabilidade é bem simples, com comandos sendo explicados em tutoriais que são desbloqueados no decorrer do jogo. A mira do jogo é muito precisa. Muitas vezes mesmo mandando rajadas de tiro, a arma não dá o tranco e a mira continua estável facilitando e muito durante os combates.

Plataforma: PS3/Xbox360/PC
Desenvolvimento: Monolith
Publicação: Warner Bros. Interactive
Gênero: Ação/FPS
Lançamento: 2009

Samara! Você por aqui?

Como todo jogo de terror, após sua primeira experiência, fica meio sem graça jogá-lo novamente já que isto o deixa manjado. Mas F.E.A.R 2 Project Origin é mais do que recomendado para aqueles corajosos que adoram um bom susto, bons gráficos e uma história bem detalhada que acaba envolvendo o jogador em todos os sentidos. Recomendado!

NOTA: 9,0

PREVIEWS

GOD OF WAR III

POR LEONARDO LOPES

Plataforma: PS3
Desenvolvimento: SCE-SA
Publicação: SCEI
Gênero: Ação
Lançamento: Março/2010

Como se não bastasse ser o motivo de compra de um console para uma infinidade de gamers em outras duas plataformas da Sony, a série God of War ainda demonstra que tem ficha para alavancar às vendas do PS3 com facilidade. Assim como seus predecessores tanto no PS2 quanto no PSP o game busca agradar o máximo de jogadores possível, seja pelos seus puzzles criativos, por sua história bem amarrada o até mesmo pelo seu nível de violência extrema... E bota extrema nisso, já que nessa versão tudo parece ter ficado mais sanguinolento. Após a demo vista pelo mundo todo na E3 desse ano, parece que o jogo saiu do nível de game aguardado para o "Jesus christ super star" dos games. E devemos admitir God of War nunca foi uma franquia com tamanho Hype que não cumprisse suas promessas. E de acordo com a demo apresentada parece que a Sony conseguiu melhorar ainda mais todos os aspectos que fazem do jogo a menina dos olhos da empresa.

Isso porque nem comento dos gráficos, que parecem mais um filme tamanho nível de detalhes mostrados na tela. Kratos está com uma cara ainda pior, a pele mostra as marcas alcançadas ao longo da jornada e seus movimentos estão com uma fluidez sem precedentes. Até o som das correntes está diferente, com um ar muito mais realista já que é possível ouvir tanto o barulho das mesmas quanto o som delas cortando o ar ou a carne dos inimigos (não necessariamente nessa ordem). A quantidade de inimigos em tela, assim como a sua IA também parecem ter aumentado. Na passagem mostrada ao público Kratos enfrente diversos tipos de criaturas.

Kratos continua com sede de sangue, cuidado!

Aparentemente a jogabilidade não mudou em nada das últimas versões, ou seja, controles extremamente sólidos, passagens onde é necessário que se acerte uma seqüência de botões para dar continuidade a ação. E os já conhecidos movimentos de finalização que são um show a parte.

A história ruma ao desfecho da saga. Kratos viaja no tempo para junto dos imensos titãs, combaterem os deuses do Olímpo que ainda não foram estraçalhados pelo anti-herói. E para falar a verdade poucos sobraram de fato: Hades, Helios, Hermes e Poseidon. Ou seja, com certeza podemos esperar grandes reviravoltas na história assim como aconteceu nos últimos capítulos. O arsenal de Kratos também parece estar bem reforçado, assim como suas habilidades. Agora é possível "domar" criaturas do mal para transpor obstáculos ou apenas acabar com alguma horda que esteja torrando a paciência de Kratos.

God of War III esta prometido para o início de 2010 e aparentemente será tão bom ou até melhor que os anteriores. E no que depender da Sony podemos esperar um jogo que vai mais uma vez mudar a forma como um console da empresa é visto. Não apenas pelos seus gráficos, som ou jogabilidade. Digamos que seja um apanhado de tudo isso adicionado a uma história digna de um longa metragem (que de acordo com os rumores será um ótimo filme) e um hype positivo muito bem promovido pela empresa. Agora é só aguardar para ver como Kratos vai quebrar a fuça de Zeus

EXPECTATIVA

ALTA

MODERN WARFARE II

POR LEONARDO LOPES

Plataforma: Xbox 360/PC/PS3
Desenvolvimento: Infinity Ward
Publicação: Activision
Gênero: Ação/FPS
Lançamento: 10/11/2009

Primeiramente esqueça o nome Call of Duty, a partir de agora apenas o Modern Warfare faz parte do título. O que era o mais certo a se fazer já que a franquia tinha um tema bem distinto do utilizado em todos os outros jogos anteriores. Aqui sai de cena a manjada e que já deu no saco, segunda guerra mundial e entra uma história bem atual envolvendo conflitos no oriente médio (como os mostrados no último jogo) e em diversas localidades mundo afora.

10 de Novembro que não chega viu...

E é nesse ponto que nós brasileiros podemos ficar felizes (ou não, dependendo da forma como será feito). Uma das localidades confirmadas até agora é o Rio de Janeiro, mais precisamente falando, uma favela. Parece interessante se imaginarmos o novo protagonista Gary Sanderson, membro de uma força-tarefa internacional acabando com algumas bocas de fumo e subindo o morro para "pegar o baiano" (só eu imaginei um momento de cooperação com o BOPE?). Ok, deixando de viajar acho que uma passagem pela floresta amazônica com uma camuflagem parecida com a vista no game anterior seria interessante.

Modern Warfare 2 aparentemente vem tentando melhorar tudo que foi visto no anterior. De acordo com a demo mostrada na E3 o jogo conseguiu melhorar ainda mais os gráficos do primeiro, coisa difícil, já que até hoje Call of Duty 4: Modern Warfare possui um dos gráficos mais belos da atual geração. A passagem mostrada na E3 segue em uma forte nevasca, onde o campo de visibilidade é quase nulo, para isso é necessária a utilização de uma arma com sensor de calor, ou algo assim. Essa missão lembra muito as missões com a equipe britânica do último game, sorrateira e que requer muita discrição para não chamar atenção dos soldados adversários.

Além disso, a demo finaliza com um momento muito tenso, onde você e seu aliado têm de fugir de uma quantidade absurda de inimigos (lembrando mais uma vez o game anterior na passagem por Chernobyl). E no gran finalle uma perseguição cinematográfica a bordo de snowmobiles.

Modern Warfare 2 está previsto para o fim desse ano e se for no mínimo tão bom quanto seu predecessor já é suficiente para levar o título de FPS ou até mesmo de jogo do ano.

EXPECTATIVA

ALTA

Crônicas de um Noob!

POR RAPHAEL FRANCK

Nadando com o Inimigo

Olá, tudo bem? Acharam algo de estranho? Talvez, vocês devem estar acostumados com nosso amigo Johann contando os mais curiosos fatos da vida gamer, porém, por um motivo especial esse mês ele não vai estar aqui. O nosso ilustríssimo cantor, colunista e gamer foi fazer um teste no próximo jogo dos et's mais hardcores desse ínfimo universo. O Jogo é destroy all humans 3/5 e não tem previsão de lançamento.

Esse espaço é dedicado a contar o "noobismo" do dia a dia. Atualmente o mais recente fato é que certos companheiros de serviço ficam rindo do meu inglês, ele vivem pedindo para eu falar review, quando a palavra "réinvius" sai começa a piadinha sem graça: "Ph fala review" e o tonto aqui sempre acaba falando. Sim podem me chamar de noob. Essa é uma das poucas situações idiotas do meu dia a dia. Bom agora chega de conversa mole que eu vim aqui para compartilhar um fato estúpido da minha infância e mais um caso bisonho da vida gamer.

Como todo bom garotinho sempre adorava me divertir. E não vá pensando que eu só gostava de videogame não, pois quase todos os finais de semana eu saia para bater aquela velha "pelada" em um campinho de terra com traves de madeira. E como todo bom moleque também sempre gostava de me aventurar. Então certo sábado quando fui jogar bola com uns amigos, depois da diversão decidimos ir tomar banho em um córrego perto do campo, e o mais estranho é que eu nem sabia nadar, na verdade até hoje eu ainda não sei, não me afoguei porque fiquei somente no rasinho. Lembrando bem agora nem foi tão divertido assim.

Nessa mesma época de partidas futebolísticas amadoras no campinho de terra, eu gostava de uma certa garota e ela tinha uma quedinha por mim, porém nada na vida é perfeito e sempre há aquele amigo (se é que se pode chamar de amigo) bicudo e invejoso que quer rivalizar com você. E nesse maldito dia que fui tomar banho no maldito córrego que perdi minha menina, se bem que ela não era minha ainda. Vocês devem está se perguntando como um simples banho em um córrego pode ter-me feito perder o tão sonhado amor (nem tanto assim) para aquele invejoso. Antes de qualquer coisa ela não me viu pelado, aliás, antes fosse.

Acontece que minha mãe sempre foi um pouco brava e sempre me colocou nas rédeas e com certeza, por algum motivo que (ainda) desconheço, ela não gostaria de saber de eu ficar lavando as partes em córregos e o pior esse meu amigo rival também sabia e foi quando veio a ameaça: "Você desiste da "fulana" (não é bom citar nomes) ou eu te cagueto para sua mãe". Eu como todo garoto inocente aceitei a proposta, na verdade aceitei sem aceitar.

Ao voltar pra casa decidi contar a verdade e falei: "mãe se eu te contar algo, você promete que não me bate", e o mais bizarro que antes mesmo de ela falar algo eu já estava chorando, foi quando ela disse "Prometo" (sem prometer nada), então o "noobzão" aqui contou tudo. O resultado foi não sair de casa durante muito tempo, o pior nem foi isso, pois nada se compara a segunda penalidade, ficar um mês sem jogar videogame isso doeu até a alma, preferia ficar sem a garota.

E foi o que aconteceu no final a tal "fulana" ficou com um terceiro que nada tinha haver com a história. O resultado: um amigo bicudo perdedor, uma garota feliz, e um noob sem videogame e com todos os outros amigos rindo da cara do mesmo.

É como dizem, a verdade dói e sem videogame então. Sem comentários.

VS MODE

PC

CONSOLES

PLAYER 1:
Leonardo Lopes

PLAYER 3:
Márcio S. Fraga

PLAYER 4:
Nightsy

PLAYER 2:
Samuel R. Auras

Round 1

PLAYER 3:

O PC é a plataforma mais versátil que existe. São mais de 10.000 jogos compatíveis, sem contar os games acessíveis por emulação para relembrarmos os clássicos da nossa infância e adolescência! Não existe monopólio aqui. É possível escolher qualquer periférico sem ficar preso a marca alguma. Há muito mais opções de joystick (tradicional, volantes, manches) sem falar nos teclados, mouses e mais recentemente até um clone do controle do Wii, o tão falado Wai, são infinitas opções de jogar e se divertir. Jogos e periféricos estão acessíveis no shopping mais próximo, muitas vezes divididos em 10 vezes sem juros, diferente dos consoles onde tudo é mais caro, sendo muitas vezes necessário recorrer a lojas de importados.

PLAYER 2:

O PC pode parecer uma plataforma versátil, porém ao olharmos por outro ângulo percebemos que isso não é exatamente verdade. Um PC recebe um número desequilibrado de jogos de determinados gêneros, enquanto outros são extremamente defasados - compare, por exemplo, o número de jogos de tiro em primeira pessoa ou de estratégia com relação ao número de RPGs japoneses ou jogos de luta. Por esse lado, um console é muito mais versátil: qualquer console possui vários jogos dos mais diferentes estilos, o jogador nunca vai ficar sem opções. O PS2, por exemplo, possui jogos maravilhosos de todos os gêneros. Além disso, um console também é mais prático. Levá-lo à casa de um amigo ou à uma festa é extremamente simples: carregue o console, os controles e uns 2 ou 3 cabos, e leve na mochila um bom Super Smash Bros., Marvel vs. Capcom ou Guitar Hero e é diversão garantida.

PLAYER 1:

Olha samuca... não é bem assim. O PC é a plataforma mais versátil incontestavelmente, entretanto se sobressai em alguns estilos mais que outros. Se formos pegar como base, vejamos o 360, muitos dizem que só tem jogos de corrida, e tiro em primeira pessoa. Claro que no PC é mais fácil achar um jogo de tiro que um de luta, por exemplo, entretanto a cada dia que passa o PC vem se mostrando a plataforma mais lucrativa e além de tudo, a mais democrática. Sem contar que as desenvolvedoras não pagam fortunas de royalties para as empresas que fazem os consoles, tornando assim o produto final mais acessível. Ou seja, é muito mais fácil ter um avanço no combate à pirataria nos PC que nos consoles por exemplo.

PLAYER 4:

Bem Leonardo sou obrigado a discordar com você quanto ao lance do combate a pirataria ser maior nos PCs. O PlayStation 3 e o novo PSP 3000 estão aí para dar força a meu argumento, são esses consoles que até o presente momento permanecem sem rodar games alternativos. Os jogos para PC são facilmente baixados e executados sem nenhum problema, sempre há um crack, um code-key, uma gambiarra para fazê-lo funcionar. A vantagem que eu via no PC era o modo Online, agora com a XBoxLive, os consoles ficaram imbatíveis, em uma experiência única e superior, podemos jogar com o mundo inteiro (sem ter toda a labuta de ligar o PC, instalar o jogo, conectar à internet...). E são várias outras vantagens, por exemplo, consoles de mesa possuem jogos exclusivos, há também agora há a possibilidade de se comprar legalmente jogos retro...

Round 2

PLAYER 4:

Essa semana um amigo meu me chamou até sua casa, havia comprado a placa de vídeo de seus sonhos, comprou de um vendedor da Internet, pagou a bagatela de R$ 1.200,00 + frete, maravilhado com o preço, perguntei se agora, o seu computador já rodaria todo e qualquer game atual, para minha surpresa ele disse "Não, ainda falta comprar um novo processador, um Cooler, mais memória e uma fonte para aguentar todo esse poderio". Com esse dinheiro, ele poderia muito bem ter investido em um X-Box 360, em um Wii ou com um pouco mais em um PlayStation 3. Ainda é interessante dizer que, segundo seus cálculos, o PC "perfeito" sairia por mais de sete mil reais. Então eu pergunto, faz sentido tudo isso? Com essa grana é possível comprar dois NextGen, uma TV de alta definição, uma porrada e jogos e se divertir com os amigos. Foi falado que nos PC's existe a possibilidade de se jogar grandes clássicos (leia emulados) o que é, ilegal. Se isso conta como argumento, o PlayStation 2 também tem uma grande leva de emuladores, assim como o Nintendo DS e o PSP... Algo que acho legal dizer é que não foi lançado nenhum contra-argumento sobre o comentário do meu amigo de batalha Samuca aonde ele sabiamente ressaltou toda a praticidade de um console, podendo ser facilmente transportado.

PLAYER 3:

Sim, esse é o único ponto fraco do PC! O usuário precisa de um mínimo de conhecimento técnico para atualizar ou montar sua máquina, e para instalar e configurar corretamente o game. Mas... peraí, isso também é um ponto positivo! Esse nível de conhecimento técnico obriga o jogador a se aperfeiçoar, sei que isso não ajuda a ampliar o público gamer no PC, mas quem se aventura nessa plataforma acaba se aprimorando ainda mais para o mercado de trabalho e para concursos públicos, dominando muito mais facilmente a informática. Quanto ao custo de uma configuração ideal isso realmente não é essencial. Um gabinete de cerca de dois mil reais consegue rodar quase tudo hoje em dia com uma configuração pelo menos mediana, sem falar que o PC não vai ser usado apenas para jogos, mas para todas as formas de entretenimento, na educação e no trabalho. Emulação não é ilegal Nightsy, desde que se possua a licença de uso do game. E mais uma vez, as opções de emulação são muito mais variadas no PC do que nos consoles. Quanto a praticidade dos consoles, você já ouviu falar em Notebook? O mesmo possui toda a praticidade dos videogames, e todas as qualidades de um PC. Notebooks com alto desempenho gráfico estão ficando cada vez mais baratos.

PLAYER 2:

Acho que comparar a praticidade dos consoles com PCs usando um Notebook como exemplo não cabe muito bem aqui. Um DS ou um PSP com certeza agradam muito mais um gamer do que um notebook, além de serem muito mais baratos. Além do que, enquanto o PC e o notebook compartilham o mesmo conjunto limitado de títulos, um PS2 e um PSP possuem bibliotecas diferentes de games, o que termina em muito mais variedade para o jogador. Sim, existem ports, mas eles não são predominantes. Um dono de um PS2 e um PSP - ou de um Wii e um DS - terá potencialmente o dobro de títulos à sua escolha em relação a um dono de um PC e um notebook. Um gabinete de dois mil reais talvez rode alguns jogos, mas daqui a dois ou três meses algum jogo será lançado cuja configuração mínima não será alcançada por esse PC, fazendo o jogador comprar uma nova peça. Um console, por outro lado, possui um hardware fixo, e todos os jogos serão feitos para rodar em qualidade total usando aquele hardware. Ao comprar um console, o jogador terá games garantidos por vários anos. Um grande exemplo disso é o PS2: foi lançado há quase uma década, em 2000, mas possui jogos como Final Fantasy XII e God of War cuja qualidade gráfica e sonora é comparável a jogos rodando em PCs com hardware muito mais recente.

PLAYER 1:

Samuca, os notebooks podem sim ser comparativos afinal de contas eles são PCs e não perdem em nada no desempenho perante consoles ou computadores de mesa. Outra coisa é que muito se fala a respeito do custo para se montar um computador, entretanto ninguém percebe que no fim das contas o custo é o mesmo se comparado ao console, já que após a compra do console gasta-se bastante com jogos que em sua maioria chegam a custar mais que o dobro do preço praticado no PC. Outro ponto controverso é o comentário sobre o PC não ter uma biblioteca de jogos tão grande quanto do PS2 por exemplo.... Brincadeira isso né? Me diga uma quantidade significativa de jogos que tenham sido lançados para o PS3 e 360 que também não estejam presentes no PC? Sem falar dos detalhes nos games de PC, que ficam mais interessantes que nos consoles. Tirando os exclusivos, coisa que o PC também tem os seus... No geral, os bons jogos estão à disposição em quase todas as plataformas.

KO! JUIZ: Jay Santana

PCs e consoles são e sempre serão fonte de entretenimento, isso é o comum entre eles. Não importa sua escolha, mas faça um bom proveito dele. Isso é o que vale.

FREESD